EDIÇÃO DE LANÇAMENTO! 100 PÁGINAS!

Especial: Os 100 maiores games da história Quais seus favoritos?

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA AUTHORIZED PUBLISHER

CONRAD EDITORA

A invasão do RPG

Final Fantasy X e XI, Xenosaga, Kingdom Hearts, Grandia Xtreme...

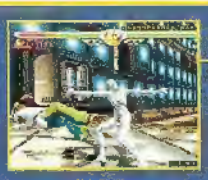
Mais de 1000 horas de jogo em 27 games para todos os consoles

Resident Evil
Nos cinemas e no GameCube

Metal Gear Solid 2
Final Fantasy X
Os criadores falam de suas obras

Detonamos
Headhunter
Todos os passos para o PS2 e Dreamcast

As novidades de
Metroid Prime
Pokémon Advance



REVIEWS
- Virtua Fighter 4 (PS2)
- State of Emergency (PS2)
- Bloody Roar (GC)
- Jet Set Radio Future (Xbox)
- Super Mario Advance 2 (GBA)

PREVIEWS
- O Senhor dos Anéis
- Blood Omen 2 (Xbox)
- Soccer Slam (GC)
- Tekken 4 (PS2)
- Warcraft 3 (PC)

abril de 2002

7 898009 602089

#1

R$6,50

PLAY
HERÓI
.COM.BR
HERÓI
MANGÁ
neon genesis
EVANGELION
fushigi Yûgi
DRAGON BALL Z
POKÉMON
evolution
Nintendo
WORLD
DRAGON BALL
DRAGON BALL Z
SAKURA
CARD CAPTORS
clube
ONE PIECE
Vagabond
DYLAN DOG
SAINT SEIYA
Cavaleiros do Zodíaco

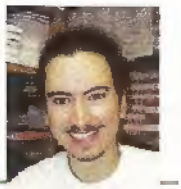
A EGM chegou!

E todas as equipes da casa desejam boas-vindas a mais esse título da Conrad Editora.

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EDITORIAL

Chegamos!



Pois é. Aqui estamos. Três letras que, com certeza, mudarão o mercado editorial de games no Brasil. A EGM desembarca por aqui tentando cumprir uma missão complicada: dar aos videogames o tratamento que eles merecem, falando para um leitor que cresceu junto com a indústria. A Electronic Gaming Monthly é uma das mais conceituadas revistas de games do mundo, verdadeira referência sobre o assunto em seus quase treze anos de vida. O compromisso da Conrad Editora será dar continuidade a esse trabalho, tratando games com seriedade e propriedade. Logo de cara, outras três letras mostram bem isso: RPG. Desde o final da década de 90, não víamos tantos jogos no estilo sendo lançados. Para que você saiba direitinho o que deve (ou não) estar jogando nos próximos meses, preparamos um guia completíssimo, com nada menos do que 27 aventuras para todos os consoles. Recolha seus itens, junte seus pontos de mana e boa jornada.

Já que estamos falando em trincas, um certo número de três dígitos também mereceu atenção especial nesta nossa primeira edição. Nossos companheiros norte-americanos escolheram os 100 maiores games da história, uma verdadeira coletânea de tudo de bom que um dia passou por um console. E como curtimos a brincadeira, resolvemos fazer também nossa listinha, e elegemos os nossos dez favoritos. Tudo isso em meio a uma montanha de reviews, com dezenas de jogos analisados e comentados, notícias sobre o mundo dos games, previews do que está por vir e tudo o mais. Nem é preciso dizer que queremos saber o que você acha disso tudo. Sua ajuda é fundamental para podermos manter a qualidade e a confiabilidade que o título tem. Portanto, escreva, comente, xingue, elogie, enfim: participe. A EGM Brasil chegou para ficar, e queremos ter certeza de que você estará ao nosso lado.

Renato Villegas

villegas@egmbrasil.com.br

Nossa equipe

Odair Braz Junior

O maior piloto de Maverick do planeta não quis nem olhar para o novo Winning Eleven. Para ele, nada se compara ao bom e velho ISSS do seu Nintendo 64.

Pablo Miyazawa

Nosso maior fã da Nintendo escreveu algumas linhas para esta edição e se mandou para a Rússia, só para tirar umas fotos daqueles prédios de Tetris. Freak...

Ronny Marinoto

Ronny ainda está criando os seus bichinhos Chaos, em Sonic Adventures 2, mas conta os dias para botar as mãos em Resident Evil, para GameCube.

Augusto Olivani

O complicado durante o fechamento foi convencer o Augusto de que não é bacana quebrar carros com um taco de beisebol, só porque parecia legal em State of Emergency.

Fabio Santana

Nosso campeão de Virtua Fighter 4 é um verdadeiro apaixonado por Final Fantasy. Mas seu passatempo favorito ainda é acabar com a raça do Eric, com os golpes de Lei-Fei.

Eric Araki

Eric anda frustrado por não ter jogado muito Dead Or Alive 3 ultimamente, e ainda não se conformou com o fato de nenhum Final Fantasy ter entrado em nossa lista dos 10 mais.

Cassius Medauar

O melhor amigo brasileiro do Goku ainda está esperando Dragon Ball Z chegar ao GBA. Enquanto isso foi detonando alguns jogos de PC.

Ayala Jr.

Quê??? Nosso chefe de arte nem acreditou ao receber o projeto gráfico da revista. Seus comentários? "Maravilha..."

Luiz Gustavo Bacan

Rejeitado pelos Backstreet Boys, Gustavo resolveu mudar de vida e se dedicar às artes gráficas. Choraminga pacas, mas caprichou no design das páginas.

Dan "Shoe" Hsu

Shoe é o chefão da EGM americana e é um verdadeiro monstro jogando Halo. O cara ceu uma força legal em alguns reviews para esta nossa primeira edição.

Shane Bettenhausen

Shane é o especialista em games de luta da equipe americana, e parece ser o mestre de Virtua Fighter 4. Tem gente, aqui na redação, louca pra desafiar o cara...

Chris Johnston

O editor de notícias da EGM americana é um dos sortudos que já viram o filme Resident Evil. Mas não quis contar o final pra gente.

Lilian Maruyama

A Lilian trabalha em outra revista aqui da editora, e não teve absolutamente nada a ver com a EGM. Mas ei, precisávamos compensar esse monte de gente feia aí em cima, não?

A equipe americana:

Crispin Boyer, Che Chou, Jonathan Dudlak, Dan "Shoe" Hsu, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, James "Milkman" Mielke, Greg Sewart, Dean Hager, Kraig Kujura, Dan Leahy, Shane Bettenhausen, Peter Folonk, John Ricciardi

And a very special thanks to Mr. Dan Bolger!

EGM Electronic Gaming Monthly Brasil
Conrad Editora
Número 1 - Abril de 2002 www.conradbrasil.com.br

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias
André Miyazawa
Editores Executivos

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisão

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Antônio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Augusto Olivani, Pablo Miyazawa, Mateus Reis, Cassius Medauar, Fábio Santana, Fábio Michelin, Rodrigo Testa, Eric Araki (textos), Sérgio Codespoti (tradução e adaptação), Eurico Kenji Sakamoto (arte), Alexandre Jubran (ilustração da capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativa Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e
William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Janaína Carvalho
Melissa Martins
Fone: (11) 3326-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 001, abril de 2002, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: **atendimento@conradeditora.com.br**
Fotolitos: Open Press
Impressão: Plural

"A edição brasileira da revista **Electronic Gaming Monthly**, denominada **EGM Brasil**, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais que constantes na edição da **EGM Brasil**, que foram originalmente publicados na edição norte-americana de publicação, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. **Electronic Gaming Monthly** é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

ÍNDICE **Abril 2002 Edição 001**

Seções

Editorial 04

Start 06

Square e Nintendo fazem as pazes? O Playstation 2 finalmente irá se conectar à internet? Confira as últimas novidades do mundo dos games, além de uma prévia especial sobre o futuro dos consoles da nova geração.

Quarterman 20

Previews 42

Encare a pancadaria de Tekken 4 (PS2) ou prepare-se para acertar dinossauros em Turok: Evolution (GC). Ou talvez os vampiros de Buffy (Xbox) sejam mais seu estilo.

Reviews 70

Não foi fácil, mas conseguimos resenhar dezenas de games para esta primeira edição. Detonamos nas ruas de State of Emergency (PS2), encaramos as batalhas da Segunda Guerra em Medal of Honor: Allied Assault (PC) e nos babamos com os golpes de Virtua Fighter 4 (PS2). E mês que vem tem mais, pode esperar.

Dicas 90

Game Over 98

ENCONTRE SEU SISTEMA

- PlayStation 2
- GameCube
- Xbox
- Dreamcast
- PlayStation
- Game Boy Advance
- Game Boy Color
- PC

Destaques

O ATAQUE DOS RPGS!

O que você pretende fazer pelas próximas, digamos... 1000 horas de sua vida? Se você é um fanático por RPGs, provavelmente estará gastando seu precioso tempo em alguns dos 27 jogos que separamos para você em uma matéria super especial. A maior **invasão dos RPGs** dos últimos tempos começa na **pag 56**.

Não, Lara Croft não estará loira no próximo Tomb Raider. A gata acima é Milla Jovovich, estrela de **Resident Evil: O Hóspede Maldito**. Confira essa super produção na **pag. 10**.

Você conhece todos os segredos de **Metal Gear Solid 2**? Pois veja na **pag. 14** o que o produtor e diretor Hideo Kojima tem a dizer sobre sua criação máxima.

OS 100 MELHORES GAMES DA HISTÓRIA

Depois de muita briga, reclamação e uma quase troca de tapas, a equipe da EGM norte-americana conseguiu chegar a um acordo e eleger os **100 melhores games da história**. A lista não é apenas sobre prestígio ou inovação. É sobre diversão, pura e simples. Descubra em que posição seus jogos favoritos ficaram a partir da **pag. 26**, e nos diga se concorda ou não com as escolhas.

Parece Metal Gear Solid, mas não é. Detonamos as aventuras de Jack Wade em **Headhunter**, um super game de espionagem e ação para Playstation e Dreamcast. Sua missão começa na **pag. 84**.

A trilogia de livros escrita por J.R.R Tolkien já arrasou nos cinemas, e agora está a caminho dos videogames. Conheça os jogos baseados em **O Senhor dos Anéis** em um preview especial na **pag. 42**.

Diretório de Jogos

62, 78	Arc The Lad Collection
47	Army Men RTS
47	Auto Modelista
83	Battle Realms
53	Blood Omen 2
76	Bloody Roar
53	Buffy: The Vampire Slayer
77	Circus Maximus
82	Command & Conquer Renegade
78	Digimon Rumble Arena
54	Dragon Ball Z: The Legacy Of Goku
60	Dungeon Siege
65	Evolution Worlds
66	Fengshen Yanyi: Legends of Gods & Heroes
58	Final Fantasy X
44, 60	Final Fantasy XI
66	Forever Kingdom
78	Genma Onimusha
67	Grandia II
69	Grandia Xtreme
78	Gunvalkirie
70, 84	Headhunter
61, 80	Hoshigami: Ruining Blue Earth
75	Hot Shots Golf 3
82	IL2 – Sturmovick
59	Jade Cocoon 2
81	Jedi Power Battles
77	Jet Set Radio Future
59	Kingdom Hearts
66	Magical Vacation
74	Maximo: Ghosts to Glory
83	Medal Of Honor: Allied Assault
47	Medal Of Honor: Frontline
80	Megaman X6
49	Metroid Prime
80	Mortal Kombat Advance
48	Mr. Mosquito
77	NBA Courtside
42	O Senhor dos Anéis
48	Onimusha Warlords
72	Pac-Man World 2
67	Phantasy Star Online
66, 83	Pool of Radiance: As Ruínas de Myth Drannor
47	Pride FC
58	Project Ego
55	Rayman 3: O caos dos Hoodlum
52	Resident Evil
82	Rogue Spear: Black Thorn
62	RPG Maker 2
74	Samurai
52	Scooby Doo
63	Shadow Hearts
66	Shining Soul
77	Simpsons Road Rage
67	Skies of Arcadia
76	Smash Driving
51	Soccer Slam
80	Sonic Advance
76	Sonic Adventures 2: Battle
48	Space Channel 5 - Part 2
64	Star Ocean 3: Till the End of Time
66	Star Wars Galaxy
75	Star Wars: Racer Revenge
74	State of Emergency
62	Suidoken III
81	Super Mario World: Super Mario Advance 2
55	Tac Ops: Assault on Terror
68	Tactics Ogre Gaiden: The Knight of Lodis
46	Tekken 4
81	Tekken Advance
65	The Elder Scrolls III: Morrowind
45	Tomb Raider Next Generation
78	Tony Hawk's Pro Skater 3
50	Turok Evolution
51	Vexx
71	Virtua Fighter 4
55	Warcraft 3
69	Wild Arms: Advanced 3rd
73	Winning Eleven 5 – Final Evolution
75	Wipeout Fusion
78	Wrecklessi The Yakuza Missions
64	Xenosaga
80	Zone of The Enders

O que está por vir em 2002

Uma prévia da *EGM* para a batalha entre os videogames

Ilustração: Pixel Pushers Design

Nós entendemos e muito bem a sua dor. Você comprou aquele console moderno de última geração (ou então ganhou de Natal) na febre que foi o fim de 2001, quando todos aqueles jogos maravilhosos estavam sendo lançados no ritmo de três por semana. O problema é que agora você agradece a Deus se consegue um jogo bom no mês inteiro, sem nenhuma luz ou notícia sobre games como Mario Sunshine. Mas antes que você tome alguma atitude drástica, como pegar seu console reluzente e colocá-lo para vender em algum leilão pela internet, dê uma olhada nas prévias para cada sistema nas próximas páginas. São linhas que foram pensadas com carinho para deixar você mais tranqüilo em relação ao investimento feito. Há também alguns nomes pra você ficar esperto e correr atrás neste ano (se não está correndo, é o que já deveria estar fazendo). Anote na agenda, pendure um recado na geladeira ou guarde-os na memória. Mas depois não vá dizer que não avisamos.

Por Chris Johnston e Jonathan Dudlak, EGM EUA
Renato Villegas, EGM Brasil

O que rola de melhor no mundo dos games

GameCube

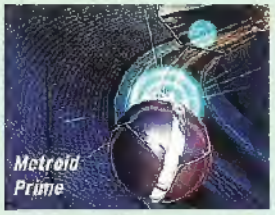
Condições atuais

"Mais de 18 jogos serão lançados pela Nintendo e por third parties no início de 2002", diz Perrin Kaplan, vice-presidente de Relações Corporativas para a Nintendo. Traduzindo: prepare-se para um monte de adaptações de games do PS2. Os esperançosos por um monte de originais da Big-N terão que esperar um pouco. Dois dos lançamentos mais aguardados para o Cubo sofreram pequenos atrasos: Star Fox Adventures (Rare) ficou para junho e Eternal Darkness (Silicon Knights) sairá um pouco depois. Lançamentos norte-americanos para os jogos japoneses da Nintendo ainda estão no ar. Na verdade, a Nintendo só dirá que estão "estudando a viabilidade" de títulos como Animal Forest e Doshin the Giant (jogo da God estrelado por um gigante amarelo).

O que está por vir... mesmo

A emoção começa no segundo semestre deste ano, quando seus ossos vão chacoalhar e títulos muito comentados como Mario Sunshine, o novo Zelda e Metroid Prime estão programados para ser lançados. Além do que, a segunda metade de 2002 verá o nascimento da estratégia online da Nintendo. Shigeru Miyamoto (você sabe, né? Criador de Mario, coisa e tal) já disse: "Existe um grande número de jogos online em desenvolvimento, e eles são segredo". Droga! Odiamos segredos! Ao menos Phantasy Star Online (Sega), está certo. E se você esqueceu, a Nintendo tem mais um ás na manga: Pokémon. A empresa já revelou as primeiras criaturas da nova geração de monstrenguinhos e confirmou que tanto o GameCube como o Game Boy Advance terão o jogo.

Star Fox Adventures

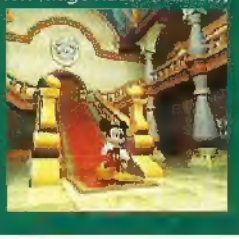

Metroid Prime

Mario Sunshine

Resident Evil

NO RADAR

***Resident Evil*, Capcom** – Um remake com gráficos estonteantes do game de horror-sobrevivência cheio de zumbis que demoram a morrer. **(maio/junho)**
***Phantasy Star Online*, Sega** – A versão do GC para o RPG futurista online-feroz-e-viciante. **(sem data)**
***Star Fox Adventures*, Nintendo** – Aguardadíssimo, acabou adiado. **(junho)**
***Mario Sunshine*, Nintendo** – O próximo jogo da série *Mario* leva o encanador a um paraíso cheio de raios de sol. **(segundo trimestre)**
***Metroid Prime*, Nintendo** – Um jogo de tiro em primeira/terceira pessoa estrelando Samus Aran, a caçadora de recompensas. Preview na página 49 **(terceiro trimestre)**
***Eternal Darkness*, Nintendo** – Um jogo também de horror-sobrevivência, macabro, dos mesmos criadores de *Legacy of Kain*, a Silicon Knights. **(junho)**
***The Legend of Zelda*, Nintendo** – A segunda série e franquia mais popular da Nintendo ganha cara de cartoon. **(terceiro trimestre)**
Anunciados: da Nintendo – *Animal Forest*, *Super Mario Kart*, *Pokémon*, *Donkey Kong Racing*, *Disney's Mickey for GameCube*, *Kameo Elements of Power*, um novo *Pokémon* e um novo *Kirby*. Third-party software – *Soul Calibur 2* (Namco), *New Ridge Racer* (Namco), *Turok: Evolution* (Acclaim), *Mortal Kombat* (Midway), e *Skies of Arcadia* (Sega).
Rumores: *Perfect Dark Zero*, *Banjo-Threeie*, *Pikmin 2*.



PlayStation 2

Condições atuais

O ano passado foi agitado para o PS2. Gran Turismo 3, Devil May Cry, Metal Gear Solid 2, Grand Theft Auto III, Jak & Daxter, Ico, Final Fantasy X... estamos ficando tontos só de enumerar todos os jogos sensacionais lançados em 2001. Se você é o mais recente dono de um PlayStation 2 e está procurando por games, seria melhor tentar conseguir os bons jogos que você perdeu. E tem mais – Hot Shots Golf 3 já saiu, e SOCOM: Navy Seals vem logo mais.

Final Fantasy XI

O que está por vir... mesmo

Cuidado com o gigante adormecido. Enquando a Sony disse pouca coisa sobre seus jogos para 2002, nós sabemos que a conectividade online fará parte de uma parcela deles. Quando? Sei lá. A Sony parou de mandar carregamentos do HD do PS2 no Japão – um componente indispensável para jogar Final Fantasy XI. Esse poderia ser um sinal de um possível atraso da introdução do hard drive e do Network Adapter nos Estados Unidos, talvez até o o segundo semestre. E atrasos nesse hardware significa mais espera por FFXI, Twisted Metal Online e melhorias de rede em games como Tony Hawk 4.

NO RADAR

***Final Fantasy XI*, Square** – Vá na cruzada por um gigantesco mundo online com outros fãs de FF. **(abril no Japão, sem data para o resto do mundo)**
***Tomb Raider: The Next Generation*, Eidos** – Lara Croft retorna, depois de uma longa pausa, para mais aventuras em civilizações perdidas. **(fim de 2002)**
***Tony Hawk's Pro Skater 4*, Activision** – Mais uma do The Hawkman pro PS2. **(4º trimestre)**
***New Gran Turismo*, Sony CEA** – Seja online ou mais um jogo de carros-conceito, você pode esperar mais GT em 2002. **(sem data)**
***Tekken 4*, Namco** – O quarto episódio da popular série de Playstation e Arcade. **(terceiro trimestre)**
***Twisted Metal Online*, Sony CEA** – O jogo de combate entre carros da Incog Inc. será online nesta versão de Twisted Metal: Black. **(sem data)**

Xbox

Condições atuais

Já que as festividades chegaram ao fim, a barricada de títulos da Microsoft se reduziu a um sussurro. Então o que sobrou para o primeiro semestre deste ano? David Huffor, gerente de produtos do Xbox, nos disse que "de alguns não podemos falar ainda, mas eu vou mencionar RalliSport Challenge, Kung Fu Party e Whacked!, só para atiçar sua curiosidade". Detalhes de Kung Fu Party ainda estão para serem revelados, mas podemos contar pra você que é um título de ação meio cartunesco, desenvolvido pelos britânicos da Just Add Monsters.

Outros títulos exclusivos do Xbox que você vai ouvir falar logo são Sneakers (o título nos EUA para o jogo japonês de batalha Nezumix), Decayden e Kakuto Chojin (games de luta 3D dos criadores de The Bouncer, a Dream Publishing). Os donos de Xbox não estarão à deriva por muito tempo. Enquanto se esperamos por estas novidades, os títulos originais para o Xbox vindos de third parties estão para ser lançados.

Os personagens de *Kung Fu Party*

O que está por vir... mesmo

A grande atração para o Xbox este ano é a jogatina online em banda larga, através de uma rede exclusiva que será lançada no verão norte-americano. Não se preocupe, você comprará periféricos. "Nós não colocamos um HD e um port para ethernet dentro de cada box só para fazer volume", disse Hufford. "Nossas ambições são mais elevadas". A Microsoft está fazendo dessa experiência algo fácil de ser conectado. Se você tem uma conexão banda larga de internet (DSL, cabo etc.), estará apto a jogar. J. Allard, gerente geral da plataforma, nos disse, "ajeitar o sistema para jogar online é bico no Xbox. Não é preciso fornecer informações como endereço de IP. Queríamos que as configurações para banda larga fossem simples. Esperamos que tudo o que você precisará fazer é nos passar a informação da compra, e estamos confiantes que com a maioria dos provedores em banda larga será só plugar e jogar". Os primeiros jogos compatíveis com rede que estarão destruindo dedões por aí? Unreal Championship, e se tivermos sorte, Halo Online. Que a jogatina comece!

NO RADAR

***Panzer Dragoon*, Sega** – Cavalgue nas costas do lendário dragão, e destrua o mal onde ele estiver. **(sem data)**

***Phantasy Star Online*, Sega** – O RPG online da Sonic Team. Ainda bem que não existe GameShark pro Xbox ainda, seus trapaceiros. **(sem data)**

***Shenmue II*, Sega** – Junte-se a Ryo enquanto ele continua sua aventura no RPG moderno de Yu Suzuki. **(segundo semestre)**

***Metal Gear Solid X*, Konami** – Solid Snake e o pessoal de MGS2 retornam para essa versão melhorada no Xbox. **(sem data)**

***Sega GT 2002*, Sega** – A Wow Entertainment atualiza seu simulador de corridas para Xbox. **(segundo semestre)**

***Kung Fu Party*, Microsoft** – Afinal, é um clone de Mario Party, um jogo de ação cartunesco ou um de luta no estilo Smash Bros? **(sem data)**

***Sneakers*, Microsoft** – Guie seu rato à vitória contra outras facções de roedores neste título de batalha entre aspirantes a Mickey. **(primeiro trimestre)**

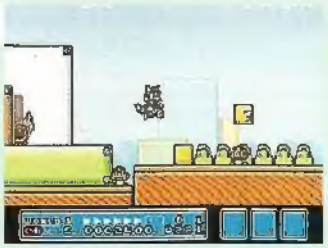
***Kakuto Chojin*, Microsoft** – O jogo de luta 3D da Dream Factory. Literalmente, significa "O Combate de Super-Homens". **(sem data)**

***Project Ego*, Microsoft** – O RPG medieval de final aberto de Peter Molyneux, que decide que tipo de herói você quer ser. **(terceiro trimestre)**

Anunciados: *Dino Crisis 3* (Capcom), *Crazy Taxi Next* (Sega)

Rumores: *Return to Castle Wolfenstein*, *Halo Online*

Game Boy Advance



O que está por vir... mesmo

Com tudo que acontece no mercado dos consoles "grandões", é fácil esquecer o que acontece com o GBA. Mas isto seria um erro, pois existem um monte de jogos legais chegando para o sistema. Aqui vai uma passada rápida nos títulos sobre os quais você deve procurar informações sobre:

Super Mario Advance 3 continuará a série de jogos do Mario para o portátil, dessa vez com esse clássico dos 8-bit. Um quarto título já encaminhado é Super Mario Advance 4: Yoshi's Island.

A experiência 2D da Konami com Castlevania: Circle of Moon foi bem sucedida, vendendo bem mais do que a empresa imaginava (especialmente nos EUA). Um segundo jogo já está sendo desenvolvido.

Os primeiros títulos da Rare para GBA chegarão durante a primavera norte-americana, como Sabrewulf – um novo jogo estrelando um explorador velhaco que deve procurar segredos e sair vivo, no melhor estilo Indiana Jones.

É esperado que Pokémon faça um grande estrago no sistema também (utilizando a conexão GameCube-GBA), junto a outros títulos originais. Um sucesso em potencial é o game de plataforma The Legend of Starfi. Atualmente é só para o Japão, mas deve fazer sucesso no mundo inteiro. Finalmente, como podíamos esquecer de Metroid IV? Samus retorna ao 2D numa aventura para o GBA.

NO RADAR

***Super Mario Advance 3*, Nintendo** – Uma versão de Super Mario Bros. 3. **(segundo trimestre)**

***Super Mario Advance 4: Yoshi's Island*, Nintendo** – O último dos Mario 16-bit chega ao portátil. **(quarto trimestre)**

***Metroid IV*, Nintendo** – Samus Aran erradica a ameaça Metroid dentro de uma grande espaçonave. **(segundo trimestre)**

***The Legend of Starfi*, Nintendo** – Um príncipe estelar luta contra os malvados aquáticos neste game de plataforma. **(segundo trimestre)**

***Diddy Kong Pilot*, Nintendo** – Corrida aérea estrelada pelo amigão do Donkey Kong. **(segundo trimestre)**

***Banjo-Kazooie*, Nintendo** – A dupla do N64 parte para novas aventuras. **(segundo trimestre)**

***Pokémon Next*, Nintendo** – Adicione monstrengos, gráficos de GBA e conexão com o GameCube, e você tem um belo de um Pokémon. **(terceiro trimestre)**

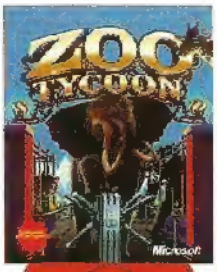
Responda a pergunta...

EM QUE DIA O XBOX FOI LANÇADO NO JAPÃO?

... e concorra a 36 prêmios Microsoft

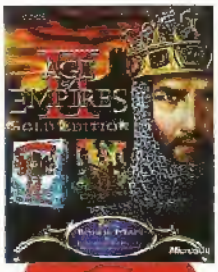
10 Flight Simulator 2002

5 Mech Commander 2



5 Zoo Tycoon

1 SideWinder Force Feedback 2



5 Age Of Empires II Gold Edition

10 Encartas

Você pode preencher os dados abaixo e nos enviar juntamente com a resposta por e-mail ou por correio. No envelope e no assunto do e-mail deverá constar o nome da promoção.

EGM Brasil - Microsoft

e-mail: atendimento@contadeditora.com.br

Endereço para correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação - São Paulo - SP - 01534-034

Nome completo:
Idade: Sexo:
Telefone: e-mail:
Endereço:
Cep: Cidade: Estado:

Regulamento:

1 - A promoção é aberta a todos os interessados em participar. Não podem participar da promoção os funcionários da Conrad Editora ou da Microsoft, bem como seus parentes diretos.
2 - O participante poderá enviar quantas cartas ou e-mails quiser, e participarão do sorteio desde que responda a pergunta corretamente e envie com todos os dados.
3 - O ganhador concorda em ceder voz e imagem para possível ação de divulgação do resultado da promoção, sem que isso acarrete qualquer tipo de indenização.
4 - Faz parte da promoção, para efeito de lançamento, a revista EGM Brasil número um e, para efeito de resultado, a revista EGM Brasil número 3.
5 - Os ganhadores também terão seus nomes divulgados no site egmbrasil.com.br a partir do dia 16/5, e receberão mensagem via e-mail comunicando o prêmio que será entregue através do correio.
6 - Cada pessoa pode ganhar apenas um dos prêmios.

Serão sorteados os 36 produtos Microsoft. O sorteio será realizado em 15/5 na Conrad Editora, e será aberto ao público. Só participarão do sorteio os cupons postados até o dia 10/5.

Tenha muito medo

O terror de Resident Evil chega à tela grande

Imagine o local: a Hive – o instituto de pesquisa de alta tecnologia da Corporação Umbrella. Lá dentro, uma estranha figura guarda cuidadosamente, em uma maleta, pequenos e delicados frascos de vidro. Saindo da sala protegida, o misterioso vulto arremessa ao chão um dos pequenos frascos roubados, que se quebra, espalhando seu conteúdo. E é dessa forma que *Resident Evil* começa...

Como é? Não se lembra dessa cena em nenhum dos games? É porque ela não é de nenhum game, meu caro. Essa é a cena de abertura do filme **Resident Evil - O Hóspede Maldito** (como vai se chamar por aqui), que estreou nos Estados Unidos no último dia 15 de março.

Chegar aos cinemas não foi tarefa fácil. Depois de bilhares de scripts errados e trabalhos que teimavam em não começar, a Constantin Films escolheu o diretor Paul Anderson para tocar o projeto. O cara já estava em terreno conhecido por ter dirigido *Mortal Kombat*, certamente o primeiro filme respeitável baseado em um game. "Resident Evil foi o primeiro game desde MK que eu sabia que poderia render um filme vibrante", disse o diretor.

Ao contrário do que possa parecer, o filme não se resume a sangue e tripas. O diretor de efeitos especiais, Richard Yuricich, descreve uma das cenas do filme: "Por Resident Evil não ser um simples filme B não há nenhum sangue envolvido: o laser cauteriza as feridas assim que fatia o corpo dele (no caso, o pobre coitado do ator Colin Salmon). Quando o laser acerta sua cabeça, um pedaço se desprende lentamente e o globo ocular sai rolando".

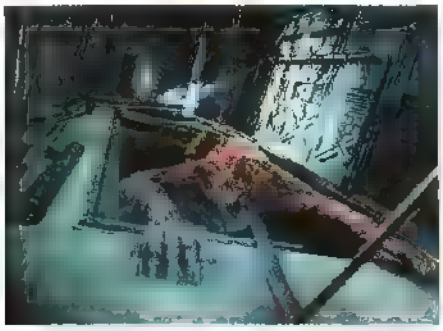
Nossa... parece bacana.

Mas chega de nojeiras: afinal, será um filme para os fãs ou outro *Final Fantasy*? Anderson está do lado dos jogadores. "Sou um enorme fã dos games Resident Evil e joguei todos eles. Quis fazer um versão cinematográfica que os respeitasse, baseado com seus princípios e compromissado com eles. Achei que essa idéia seria a melhor maneira de agradar as pessoas que nunca tinham ouvido falar do jogo, e as que são fãs fiéis entenderão todas as cenas e referências incluídas especialmente para elas".

Vejamos: mansão na floresta? Ok. Corporação Umbrella? Confere. . . mas e quanto aos monstros? "Um pelotão de criaturas dos

RESIDENT EVIL – O FILME

Resident Evil: O Hóspede Maldito fez bonito em sua estréia americana: 18,2 milhões de dólares no primeiro final de semana de exibição. Os números animaram os produtores a programar uma seqüência, que deve se chamar Resident Evil: Nemesis. No Brasil, o filme estréia no dia 7 de junho.



Cuidado com a língua. Uma versão em computação gráfica de Licker, um dos piores vilões de *Resident Evil* dá as caras no filme.

games está lá: os zumbis (chamados de undead no filme), o Licker, os corvos e os favoritos de todo jogador, os cães zumbis". Infelizmente, você não verá no longa Chris Redfield, Jill Valentine nem qualquer outro personagem dos games (além dos monstros citados acima). Mas engula o choro, há uma razão muito boa para isso. Anderson explica: "Para ser assustador, você tem que ser imprevisível, e por isso quis usar personagens novos. Não podíamos usar a Jill, porque os fãs saberiam que ela não morreria, já que aparece nos games recentes. É preciso manter o suspense de quem morre e quem sobrevive, o que só seria possível com a criação de alguns personagens novos".

Funcionando mais como um prefácio do primeiro jogo, o filme tem respostas a muitos dos quebra-cabeças que deixaram jogadores perplexos durante anos, como: O que levou os zumbis à mansão? Como o vírus mortal escapou do laboratório subterrâneo?

No centro de tudo isso está Milla Jovovich (de *O Quinto Elemento*) vivendo Alice que, de repente, acorda em uma mansão (você sabe onde), sofrendo de amnésia. Enquanto procura melhorar, acaba indo parar na Hive com um grupo de soldados tentando isolar o vírus. E as coisas ficam ainda piores quando os cientistas se transformam em zumbis, e quem ainda sobrevive tenta sair vivo de lá. Isto se o Red Queen (um supercomputador que controla a Hive) não matar todo mundo antes.

Jovovich se interessou pelo papel após ter sido conquistada pelos games. "Eu jogava umas cinco horas por dia com meu irmão, curti tanto que pensei em produzir uma versão cinematográfica pela minha própria produtora. Logo depois, soube que os direitos do filme já tinham sido adquiridos e que Paul Anderson o estava dirigindo. Corri para me encontrar com ele e disse: 'olhe, adoro o jogo e você não achará alguém melhor'. Ele acabou me deixando fazer um teste para o papel de Alice. Trabalhei muito para que ele nem considerasse a idéia de chamar qualquer outra pessoa para o papel. E ele não chamou. Quis ainda mais fazer o filme quando li o script pela primeira vez. Lembro-me de ter gritado 'que legal, eles entenderam direitinho!' Paul captou o espírito do jogo com muita inteligência e de maneira excepcional, e sei que os fãs do game vão adorar o filme". Quer saber? Jovovich tinha razão.

"Resident Evil foi o primeiro game desde Mortal Kombat que eu pensei que daria um excelente filme."

—Paul Anderson, diretor de Resident Evil

Axel Strohm, EGM EUA

Lição um: Quando você perder alguns dedos, não se desespere. Isto não fará os médicos os costurarem de volta mais rápido.

Da esq. para a dir.: Alice (Jovovich), Matt (Eric Mabius), Spence (James Pruefoy) e Rain (Michelle Rodriguez) enfrentam os zumbis.

Ora vejam... é a Red Queen. O computador enlouquecido mostra sua cara por uma holografia de uma garotinha. Ai, que medo...

Jogue seu GameCube ou seu Video Game preferido em qualquer lugar

PARCELAMOS EM ATÉ 6 VEZES

NINTENDO GAMECUBE ACESSÓRIOS

RF Adapter

Tela de LCD compatível com GameCube e outros Video Games

Extension Cable

S-Video Cable

Flash Memory Card 8Mb

GAME BOY ADVANCE COLOR ACESSÓRIOS

GameShark Advanced

Power Pad Controller

GameShark Color

XBOX

Shark Light

S-Video Cable

Blue Thunder Racing Wheel

Slow Guard

Link Cable

PlayStation PlayStation.2

GameShark2 c/ DVD Libera o DVD do PS2

GameShark Playstation

Digital Optical Cable

Component Video Cable

S-Video Cable

DVD/TV Master Remote

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Tony Hawk 2
Pokémon Stadium
Formas de Pagamento:
- PARCELAMOS EM ATÉ 6X
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
Game
(11) 6236-1157
Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy
Despachamos para todo o Brasil via sedex
GAME BOY ADVANCE
Super Street Fighter 2
Mario Kart Super Circuit
Harry Potter e a Pedra Filosofal
PlayStation
PlayStation 2
Alone in the Dark
Playstation com Monitor
Multitap
Grandia
Max Payne
Grandia 2
Metal Gear Solid 2
Final Fantasy X
The King of Fighters 99
Final Fantasy Chronicles
XBOX
Odd World
Silent Hill 2
Shrek
Night Caster

START

Depois do jogo: Metal Gear Solid 2

Este será um espaço especial da revista. Todos os meses, EGM Brasil estará dando uma última analisada em algum título recente. Estaremos conversando com produtores e criadores sobre as suas impressões em relação ao jogo pelo ponto de vista deles, além de discutir um pouco mais certos pontos dos games.
Nesta primeira edição, falamos com Hideo Kojima, diretor de *Metal Gear Solid 2*, para conhecer seus pensamentos sobre o maior lançamento do final de 2001 para PS2. Você não tem a menor desculpa para ainda não ter jogado esse game, mas se por acaso ainda não conhece essa jóia da Konami, considere-se avisado que o texto a seguir pode estragar algumas surpresas.

EGM: Você ficou apreensivo com o que as pessoas sentiriam em relação ao fato de não jogarem mais como Snake?
Hideo Kojima: Fiquei um pouco preocupado, mas pensei que fazer uma simples seqüência medíocre seria ainda pior. Fiz uma aposta, mas não tive dúvidas. Queria de um certo modo, "trair" a expectativa dos fãs, mas ainda manter o mesmo foco. O mais importante elemento da série Metal Gear – seu personagem principal – ainda é Solid Snake. Em MGS2, você pode observar Snake objetivamente ao invés de subjetivamente, o que aumenta o envolvimento. MGS1 era o jogo no qual você se *tornava* Snake. Já MGS2 é o game em que você se infiltra, acompanha e luta *ao lado* de Snake.

Segundo Kojima, a FA-MAS não está no jogo, mas ela é uma arma secreta no demo de MGS2 que veio junto com Zone of the Enders. Usando um GameShark para PS2, coloque o código ecb79ff8 1456e6oa como main code, e 4cbb53d8 1456e788 para liberar a FA-MAS com munição infinita. Agora sim, dá pra brincar legal!

EGM: Como você acha que foi a reação do público a Raiden?
HK: Ainda não sei como foi no Japão, mas estamos recebendo reações positivas e negativas. Alguns dizem gostar do Snake forte e áspero, e detestar o tipo fracote de Raiden. Deve ser pelo fato de Snake parecer mais durão do que nunca em MGS2. Você quase não o controla, mas isso favorece Snake: você acaba gostando ainda mais do personagem. Se jogar o game até o fim, verá que Snake é o personagem principal. O jogo começa com um monólogo de Snake e termina com um monólogo de Snake. Percebi, mais uma vez, que as pessoas realmente o adoram. Fico muito feliz com isso.

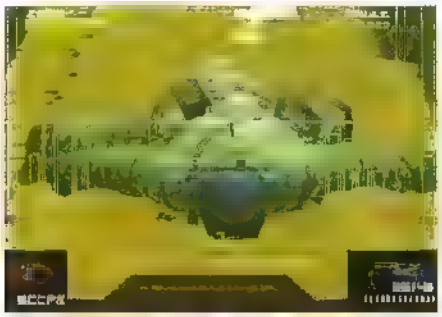
EGM: Você havia escrito toda a história antes mesmo de iniciar MGS2?
HK: Tudo já existia, desde os primeiros rascunhos, em novembro de 1998. Alguns aspectos e eventos podem ter mudado durante o desenvolvimento dos trabalhos, mas o esqueleto básico de todo o jogo continuou o mesmo.

EGM: Todos nós realmente adoramos as vastas possibilidades de jogabilidade em MGS2. A maneira como é possível bater qualquer chefe com praticamente qualquer arma, ou passar certas áreas de maneiras diferentes. Foi difícil criar e programar um jogo tão aberto?
HK: Sim, foi bem difícil. Permitir estratégias diferentes é uma tarefa complicada, e deixá-las igualmente interessantes, também. Nós repetimos e simulamos diferentes situações incansavelmente, como por exemplo, o jogador encontrando um chefe antes da hora de enfrentá-lo. Quanto mais maneiras diferentes houver para o jogador enfrentar um inimigo, mais difícil fica para nós criarmos todos esses possíveis cenários, do ponto de vista de programação. Essa jogabilidade aberta, pelo que sabemos, é o que deixa MGS divertido. Gastamos um bom tempo fazendo com que essas estratégias todas funcionassem durante o jogo.

EGM: O que houve com o rifle FA-MAS que vimos nos trailers? Também percebemos que é possível terminar o jogo sem usar nenhuma vez alguns itens (como o C4 e o telefone celular). Você tinha algo planejado para estes itens mas ficou sem tempo?
HK: O game foi desenvolvido primeiro com o rifle FA-MAS, mas trocamos para o M4 para

1.8 milhões

de cópias de *Metal Gear Solid 2* foram vendidas nos EUA apenas nas duas primeiras semanas de lançamento.



Veja a data de nascimento do soldado (em sua Dog Tag), e a coloque no relógio interno de seu PS2. Agora volte e olhe para ele em primeira pessoa: Parabéns pra você...

permanecemos mais fiéis à história. Yoji Shinkawa (supervisor de gráficos) e algumas outras pessoas que entendem bastante de armas nos pediram para abandonar a FA-MAS. Outros que viram o trailer também disseram que a arma não deveria ser uma FA-MAS. Por isso tivemos que abandonar todos os modelos poligonais e animações envolvendo a FA-MAS. Que desperdício!

Quanto ao C4 e ao celular, não mexemos em nada. Estão no jogo, conforme planejado desde o início. Tivemos que incluir o C4 mais tarde na fase Plant, devido ao evento de Fatman com a bomba. Não iria funcionar ter Raiden armando um C4 enquanto desmontava as bombas de Fatman.

O primeiro celular que bolamos vibrava e não tocava. Eu queria enganar o jogador, fazendo o pensar que estava tomando algum tiro, mas na verdade, seria o telefone recebendo uma ligação. Acontece que muita gente em nossa equipe não sabia dessa história de telefone que fazia o controle vibrar. Achava que era um tipo de bug, que fazia o controle tremer fora de hora. Por isso adicionamos o toque. No Japão, muita gente faz downloads de certos tipos de melodia para seus celulares, e o mesmo acontece no jogo. O celular não apenas toca, você ouve uma melodia.

Há uma série de outros itens que acabaram não entrando no jogo – balões de disfarce, óculos raio-x, pistola de água, uma roupa de pinguim...

EGM: Muita gente se perguntou por que não há uma luta contra Ocelot ou uma briga de verdade contra Fortune.

HK: Fortune não se deixa vencer. Ela é amaldiçoada com a incapacidade de morrer, por isso a batalha acabou ficando daquele jeito. Entendi que os jogadores adoraram enfrentar Ocelot. Não poder lutar contra o mais odiado dos inimigos aumenta o ódio por ele. Isso o faz um vilão ainda mais detestável.

EGM: Que conselho você daria aos jogadores que estão tentando conseguir todas as Dog Tags em MGS2?

HK: Se você pressionar a tecla triângulo ao olhar para um soldado usando os binóculos ou em visão em primeira pessoa, você pode ver o nome dos soldados cujas Dog Tags você já tem. Portanto, se o nome aparecer, você não precisa incomodá-lo mais.

EGM: De que momento, em MGS2, se orgulha mais?

HK: A cena em que Snake salta na água enquanto persegue Metal Gear Ray. Enquanto Raiden está amarrado, Snake quebra as algemas e persegue Ray. Eu adoro esse contraste.

EGM: Metal Gear Solid acabou mesmo? Você não teria nenhum último comentário para todos os fãs da série?

HK: MGS não acabou. Eu posso não estar mais fazendo os roteiros, dirigindo e criando o game todo como fiz com os outros títulos. Certamente trabalhei como designer ou produtor do jogo. Mas nunca se sabe. Se as pessoas realmente quiserem que eu trabalhe em um próximo jogo Metal Gear, eu posso fazer tudo pessoalmente de novo. De início, não ia dirigir MGS2, planejava ter outra pessoa fazendo isso, mas como muita gente pediu, acabei assumindo a direção.

EXTRATÉGIA TÁTICA DE MERCADO

Hora das compras

Você já jogou o game, agora está na hora de comprar aquele monte de coisas inúteis que dizem para seus amigos "Ei, eu joguei o game".

Solid Snake, Hal Emmerich, Revolver Ocelot, Olga Gurlukovich, soldados com camuflagem de floresta e de tigre, e um sétimo personagem surpresa (nossa, quem será?) foram lançados no mês passado, nos Estados Unidos. Procure nas importadoras.

A McFarlane Toys já havia feito um excelente trabalho com os bonecos do primeiro game, então não é surpresa que eles estejam produzindo também os da seqüência. Os bonecos já foram lançados, e a coleção traz todos os personagens principais.

Em dezembro, durante o lançamento de MGS2, se você fosse um dos vários milhões de jogadores que moram no Japão, teria tido a chance de comprar uma edição limitada para colecionadores. Você também poderia ter a chance de ter seu game autografado pelo diretor Hideo Kojima e pelo designer de personagens Yoji Shinkawa. Os dois fizeram uma tarde de autógrafos para promover o game em uma loja em Tokio.

Depois do jogo: Final Fantasy X

Você jogou *Final Fantasy X* por dias e dias e salvou o mundo (outra vez). Agora, dê uma olhada no que o produtor Yoshinori Kitase tem a dizer sobre o título depois do jogo:

EGM: Há muita pressão para surgir inovações a cada novo Final Fantasy e evitar uma estagnação?
Yoshinori Kitase: Não, eu não penso em pressão nesse caso. Na verdade, eu gosto de pressão. Pense desta maneira: se não tivermos a obrigação de criar "inovações para cada projeto", o desafio e a motivação de fazer jogos desaparecerão.

EGM: Qual era o objetivo por trás do sistema de batalha de Final Fantasy X?
YK: Eu quis que o sistema de batalha incorporasse os jobs de cada personagem, em vez de apenas bater para causar mais danos. Também quis dar aos jogadores a liberdade de configurar seus personagens, o que resultou no desenvolvimento da Sphere Grid.

EGM: Que conselho você daria aos jogadores que não estão certos de qual rumo tomar na Sphere Grid?
YK: Eu recomendo promover os atributos associados a cada personagem. Para Tidus e Auron, aconselho aumentar a força de cada um, e para Lulu e Yuna, a magia. Aumentar seu HP será conveniente também.

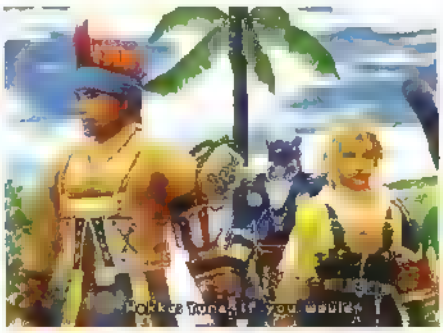
EGM: Muitos dos chefes são realmente difíceis de serem vencidos. Você queria criar conflitos que exigissem do jogador usar o novo sistema de batalha?
YK: Precisamente. Tente fazer com que cada personagem tivesse seu próprio papel. As conversas durante a batalha o ajudarão a saber quais personagens são convenientes para cada chefe.

EGM: O hardware do PS2 permitiu que você fizesse tudo que quis?
YK: Como era a primeira vez que trabalhávamos com esse hardware, enfrentamos algumas dificuldades durante a fase inicial do projeto.

EGM: Por que você fez o Blitzball tão difícil? O pobre Wakka já teve sofrimento suficiente em sua vida!
YK: Depois que você pega o jeito, fica fácil. Eu quis incorporar um estilo de jogo mais antigo, no qual as coisas começam difíceis, mas ficam mais fáceis ao se ganhar mais e mais experiência.

EGM: Alguma dica para se criar uma boa equipe de Blitzball?
YK: Você não tem que ficar sempre com os membros originais da equipe. Tente recrutar jogadores com bons atributos o quanto antes. Recomendo recrutar um bom goleiro, como Jumal, em Luca.

EGM: Qual o significado da imagem final do jogo? Aquela que mostra Tidus nadando, depois dos créditos?
YK: Eu gostaria de deixar aquilo para a imaginação do jogador. Há uma dica no diálogo do jogo, a expressão de Tidus diz tudo.



"Estou satisfeito com o resultado final do jogo, combinando gráficos de primeira linha com um enredo dramático e um excelente sistema de batalha."

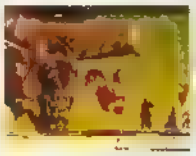
Yoshinori Kitase, produtor de Final Fantasy X

Fantasy Final X International: A versão que só o Japão conhece

Os gamers japoneses foram mais sortudos que nós, pois puderam conferir, em 31 de janeiro, uma segunda parte do estrondoso sucesso da Square. Batizado de Fantasy Final X International, o jogo traz as vozes da versão americana e algumas novidades de fazer inveja, exclusivas pra essa versão. Infelizmente, a Square não tem planos de lançar FFX International fora do território japonês. O único meio de consegui-lo é através de importação. Dê uma olhada no que você está perdendo.

Sphere Grid remodelada

No jogo normal, é um árduo processo configurar seus personagens. Gasta-se muito tempo e desperdiçam-se muitas Keys Spheres valiosas para alcançar características distantes de seus destinos pré-ajustados. Na nova configuração, todos os personagens começam perto do centro da Sphere Grid, então é moleza transformar Lulu numa violenta máquina de luta ou Wakka num curandeiro de primeira.



Novos chefes

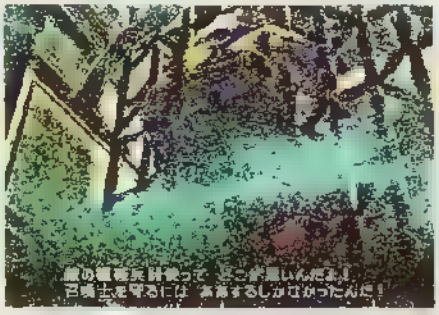
Como se o jogo já não tivesse chefes opcionais suficientes, a Square resolveu adicionar um pouco mais para desafiar os seus personagens mais preparados. Um chefe inteiramente novo, Dea Richter, enfrenta seu grupo sobre o Airship próximo do fim do jogo. Ele lança vários ataques especiais em seu grupo, como Catastrophe e Providence, sob um céu com um estranho tom amarelado.

Os outros chefes extras são apenas versões remodeladas dos Aeons do Yuna. Retorne ao Templo de Remiem depois de enfrentar todos os oito para encarar versões mais fortes e esquisitas de sua evocação favorita

Novo minicenário

Um segundo disco de entrevistas e previews também traz "Eternal Peacetime", uma nova fase do epílogo que ocorre dois anos após a conclusão normal de FFX. Não é uma fase jogável, está mais para uma animação prolongada. Contém coisas realmente interessantes. A fama de Yuna a transformou em uma figura poderosa e respeitada em Spira, com muitos pretendentes tentando pedi-la em casamento. Um Wakka mais rechonchudo parece ser o pai da criança que Lulu está esperando. Rikku aparece com um presente inesperado de Kimahri: uma Sphere gravada por Tidus... diretamente do além. A turma embarca numa aventura nova e muito especial para saber a verdade por trás desta Sphere. Esse epílogo sugere uma possível seqüência de Final Fantasy X. Seria algo realmente sem precedentes para a Square fazer uma continuação direta, mas que, com certeza, agradaria milhões de fãs.

Um Wakka gorducho alcança Yuna próximo de Besaid. Spira pode estar em paz, mas seu coração ainda chora por Tidus.



Surpresa: Rikku chega com uma notícia incredítável: um misteriosa Video Sphere de Tidus. Onde ele está? Quem o teria aprisionado?

Yuna decide ir atrás dele. Wakka não apoia essa decisão; mas Rikku põe algum juízo naquela cabeça dura. E uma nova aventura começa... esperamos!

Coisas que você pode não ter reparado na versão americana

Afeto

Sem que a maioria dos jogadores saiba, FFX mantém uma espécie de "ranking afetivo" que reflete o quanto cada membro do grupo gosta de Tidus. Cenas mudam, dependendo de quem está sendo mais chegado ao nosso amigo de calças estranhas. Após ter derrotado Maca anta, por exemplo, Tidus pode andar de trenó com Lulu, Rikku, Auron ou Kimahri. Esse ranking também determina qual personagem joga a bola durante a Blitz Ace Overdrive. Como você afeta o afeto? Faça as pessoas gostarem de você sempre falando com elas primeiro, protegendo-as com a habilidade Guard e curando-as com Tidus. Por outro lado, você diminuirá seu afeto se nunca conversar com elas, se manter seu HP baixo, ou se matá-las propositalmente.

Rompendo limites

Desde sempre, 9.999 era o máximo intransponível em HP e danos em Final Fantasy. Bem, os tempos mudaram, graças às habilidades Break HP Limit e Break Damage. Para conseguir provocar dano extremo, equipe um personagem com sua Ultimate Weapon após ter encontrado seus Crist e Sigil. Ter sua HP insanamente cheia requer equipar sua armadura com 30 Wings of Heaven. A melhor maneira de consegui-las é vencer a corrida de Chocobos perto do templo de Remiem. Você também pode arrancá-las de Malboros, em Calm Lands. HP de 99.999, vamos lá!

Sony anuncia os planos online para o PS2

Resident Evil e Gran Turismo podem estar entre os primeiros títulos

Tem gente imaginando que o pronunciamento feito pela Sony durante o Playstation Meeting de 2002 foi armado apenas para desviar a atenção do lançamento do Xbox no Japão (que rolou uma semana depois), mas na verdade ele é um evento que acontece todos os anos em meados de fevereiro. O grande evento deste ano foi a revelação online dos planos da empresa para o Playstation 2, e embora possam ser mais anúncios para esclarecer alguns detalhes – principalmente referentes à estratégia fora do Japão – já dá para ter uma idéia do que podemos esperar.

Playstation BB

O primeiro pronunciamento foi sobre o fato da Sony ter se unido a quatro dos maiores provedores de banda larga do Japão para lançar o serviços do Playstation BB (broadband, ou banda larga) já no mês de abril. Usuários terão acesso a todos os serviços normais de internet (como surfar pela rede ou mandar e-mails) e ainda poderão assistir aos filmes, ouvir música, participar de chats e ler publicações online usando o software de navegação do Playstation 2. Os preços devem variar, dependendo de qual dos quatro provedores o usuário resolva usar. Quer jogar alguns games? O navegador em banda larga inclui uma espécie de "emulador" de PSOne e PS2, que permitirá a você jogar (após o pagamento de uma taxa extra) produtos dos quais você fez download diretamente para o HD de seu PS2, e tudo funcionará como se você estivesse com o game em seu console. Outros planos incluem transformar o aparelho em um "DVD Player". O que isso significa? Que provavelmente a Sony está pensando em permitir downloads não apenas de jogos, mas também de filmes e outras coisas.

Jogos em rede

Querendo mostrar que não estão apenas alimentando esperanças dos jogadores, a Sony e os licenciados do PS2 anunciaram, também, mais de duas dúzias de jogos com suporte para rede. O único probleminha é que a maioria desses jogos não verá a luz do dia antes do final do ano, com exceção de Final Fantasy XI, que será lançado, no Japão, nos próximos meses.

A Sony tem hoje cinco títulos em desenvolvimento, incluindo os ainda não confirmados Gran Turismo e Hot Shots Golf Online. Além de Final Fantasy XI, da Square, ainda teremos Resident Evil Network, da Capcom como o mais antecipado e comentado título vindo de uma third party. Fãs da Nintendo, não se preocupem: fontes oficiais confirmaram que a série Resident Evil continua sendo exclusiva para o GameCube. Esse game não conta por ser diferente, um jogo no qual você deve escapar de uma Racoon City infestada por zumbis.

Hot Shots Golf Online

É esperado para breve um pronunciamento online sobre os planos para os Estados Unidos. A Sony recentemente recrutou uma série de pessoas para testar versões beta da versão americana do Playstation BB. O primeiro título online americano será SOCOM: Navy Seals, e está previsto para o fim do segundo trimestre.

Este é um exemplo de tela do navegador do PS2

E como fica o Brasil nesse papo?

A maior surpresa desse pronunciamento da Sony – pelo menos para nós brasileiros – acabou sendo revelada por ninguém menos que Ken Kutaragi, criador do Playstation e presidente da Sony Computer Entertainment. Kutaragi mostrou-se animadíssimo com os planos da empresa, e declarou que pretende estender o alcance do Playstation 2 para uma série de países, como a China, Índia e Brasil. Isso mesmo, o Brasil foi citado com todas as letras como parte dos planos online da Sony, o que pode significar que, finalmente, teremos o console lançado por aqui. É aguardar para ver.

Enquanto isso, na Microsoft

Claro que ninguém imaginava que a Microsoft ia ficar dormindo no ponto com tanta movimentação em direção aos jogos online. Mostrando que também pensa em atacar pesado nessa área, a Microsoft fechou, recentemente, um acordo com a AT&T, um dos maiores provedores de Internet em banda larga dos Estados Unidos.

Nada ainda foi revelado sobre o que Microsoft pretende com essa parceria, mas não é difícil imaginar em como isso poderá ser extremamente benéfico para o Xbox. Afinal de contas, o console da Microsoft é o único hoje (com exceção do "falecido" Dreamcast) já pronto para ser conectado à rede. Ao lado da AT&T, a Micorosoft está com a faca (um console já com placa de rede e HD) e o queijo (um provedor presente em 26 milhões de casas nos Estados Unidos) nas mãos.

CHEGOU SONIC! O PORCO-ESPINHO QUE VAI ARREPIAR O SEU GAME BOY ADVANCE

SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO ADVANCE 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 46,33

3x R$ 99,67
OU EM 12x R$ 29,86

SONIC ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 46,33

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

SPIDER-MAN A AMEAÇA DE MYSTERIO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

SUPER MARIO ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

MARIO KART SUPER CIRCUIT
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

GT ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

3x R$ 43,00 CADA

SUPER STREET FIGHTER II
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

WARIO LAND 4
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

F-ZERO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

IRIDION 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

3x R$ 83,00
OU EM 12x R$ 24,87

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY COLOR

METAL GEAR SOLID
SÓ PARA GAME BOY COLOR

POKÉMON TRADING CARD
SÓ PARA GAME BOY COLOR

OS SIMPSONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR

007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE
SÓ PARA GAME BOY COLOR

ALONE IN THE DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00 CADA

DEXTER'S LABORATORY
SÓ PARA GAME BOY COLOR

GAME & WATCH GALLERY 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR

CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR

KIRBY TILT 'N' TUMBLE
SÓ PARA GAME BOY COLOR

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
SÓ PARA GAME BOY COLOR

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
3x R$ 63,00

ZELDA MAJORA'S MASK
3x R$ 66,33

POKÉMON STADIUM 2
3x R$ 66,33

ISS 2000
3x R$ 56,33

PERFECT DARK
3x R$ 56,33

NINTENDO 64

3x R$ 133,00
OU EM 12x R$ 39,44

PAPER MARIO
3x R$ 56,33

BANJO-TOOIE
3x R$ 56,33

STAR WARS BATTLE FOR NABOO
3x R$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY
3x R$ 66,33

READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2
3x R$ 56,33

Nintendo
by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NE24A

Preços válidos até 30/06/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 12x 2,9% ao mês, consultar para cartão de crédito.

START

Por módicos 39.800 ienes (cerca de US$300,00), os japoneses puderam comprar uma edição especial limitada do Xbox. O console é transparente, embora escuro. A caixa também é diferente: é branca. A edição especial contém um joystick na mesma cor do console e um chaveiro metalizado, numerado e autografado por ninguém menos que o superstar Bill Gates. Mas que droga, os japoneses ficam com todas as coisas legais!

Lançamento do Xbox chacoalha o Japão

Bill Gates fez questão de cumprimentar um a um os seus novos amigos japoneses. Pela cara do cidadão, Bill deve ter um aperto de mão dos mais esmagadores.

Às 7 da manhã do dia 22 de fevereiro, Bill Gates, o chefão da Microsoft, entregou a primeira caixa de Xbox para Atsushi Ishizaka, de 22 anos. O rapaz ficou na fila por doze horas para estar entre os primeiros japoneses a levar para casa o console da Microsoft. O evento marcou o início da guerra que a Microsoft vai travar contra a Sony e a Nintendo, as duas empresas que dominam o mercado japonês. Nove horas antes, Gates deu uma entrevista coletiva na qual enalteceu as qualidades do Xbox e explicou o que espera do Japão. "A Microsoft tem um profundo compromisso com o mercado japonês e vocês já viram isso de muitas maneiras e continuarão vendo com as parcerias, os produtos especiais e com os títulos de lançamento. O mercado japonês aprecia muito a alta qualidade."

Mas como o próprio senhor Bill deve saber, se dar bem no Japão não é nada fácil. Muitos já tentaram detonar por lá no passado e quebraram a cara (3DO e Atari Jaguar são os mais recentes fracassos). A Microsoft, entretanto, tem muita grana e pode dar uma tacada mais forte. Nas semanas que antecederam o dia 22 de fevereiro, as lojas no Japão foram invadidas por material promocional do Xbox, incluindo pôsteres, bandeirinhas e jogos demo. Foi esse marketing agressivo que pavimentou o caminho para que centenas de gamers fizessem fila para o lançamento. O problema é que a Microsoft precisa de mais algumas centenas desses caras.

O que se sabe é que apenas metade das 250.000 unidades produzidas foram vendidas nos primeiros três dias. Embora esses números estejam abaixo das vendas do Playstation 2 e do GameCube, são fortes o suficiente para mostrar que o Japão está encarando o Xbox seriamente. Talvez, a Microsoft só precise juntar uns simuladores de namoro e jogos de luta para deslanchar as vendas do sistema por lá.

John Ricciardi

OS JOGOS DO LANÇAMENTO

O Xbox aterrissou no Japão com uma dúzia de títulos, muitos dos quais já lançados nos Estados Unidos. A maior ausência foi Halo, que só sai por lá no dia 25 de abril. Tradicionalmente, jogos de tiro em primeira pessoa não vencem bem no Japão, e isso talvez explique o atraso de Halo. Aí vai a lista (os nomes amarelinhos estão em vermelho):

Air Force Delta II, Konami
Dead or Alive 3, Tecmo
Double-S.T.E.A.L (Wreckless), Bunkasha Games
ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002, Konami
Genma Onimusha, Capcom
Hyper Sports 2002 Winter, Konami
Jet Set Radio Future, Sega
Nezumix (Seakers), Microsoft
Nobunaga's Ambition: Chronicles of Chaos, Koei
Project Gotham: World Street Racer, Microsoft
Silent Hill 2: Saigo no Uta, Konami
Tenku: Freestyle Snowboarding (Amped), Microsoft

Quartermann
O fofoqueiro dos games

Não sei se vocês já me conhecem, portanto vou me apresentar. Sou Quartermann e minha função nesta revista é ficar em cima dos boatos, rumores, especulações e coisas do gênero. Qualquer coisa que alguém diga nos corredores da indústria dos games, por mais secreto que seja, estará aqui. Então vamos ao que interessa.

... Todo mundo está chamando esse jogo de Mario Sunshine já há meses, mas esse não será o nome definitivo do próximo game que Miyamoto está criando para o Mario. Não nos Estados Unidos, pelo menos... Falando em mascotes, não ouvimos ultimamente muitas notícias sobre Toejam e Earl, a dupla da Sega. O terceiro game dessa aventura alienígena ainda está sendo produzido, só que dessa vez é para o Xbox. Ouvi falar em jogo online? Sim, ouvi...

Esse rumor é perfeito para a série Além da Imaginação, rapaziada. A Capcom vai promover mais um game de luta juntando personagens diferentes. Sabe qual é agora? Capcom vs. Dragon Ball. Sim, senhor. Isso, além de Marvel vs. Capcom 3 que já está em desenvolvimento. A única coisa que tenho para dizer é: em que mundo bizarro estamos onde os World Warriors e os Super Saya, ns lutam entre si? E os caras de Dragon Ball não têm mais ou menos os mesmos ataques que a turma da Capcom? Vai ser um festival de bolas de fogo pra todo lado, isso sim...

... O futuro do game The Matrix está ameaçado por causa de todo o caos interno em que vive a Interplay. Ninguém sabe se vai rolar... Aqui vai uma anedota interessante. A Namco estava planejando colocar um de seus personagens em Smash Court, o novo game de tênis do Play 2. Mas jogadores de verdade ficaram ofendidinhos por terem de dividir sua grandeza com os atletas pixelados. Aí, pra manter a "seriedade" do tênis, a Namco teve que tirar os jogadores virtuais Meinachi e Paul Phoenix. Cara, esses tenistas profissionais são um bando de marés ou o quê? E já que estamos falando de esportes, por que ninguém faz jogos de esporte com visão em primeira pessoa? Quero quebrar umas cabeças...

... E finalmente, vamos empacotar tudo rapidinho. A Namco fez uma versão melhorada de Ninja Assault, para o PS2. Será o segundo jogo que usará a GunCon2 que você comprou... A Electronic Arts está pensando em contratar a New Corp (grupo que desenvolveu Victorious Boxers para o PS2) para revitalizar Knockout Kings... e finalmente está chegando uma seqüência de Legend of Dragoon, o RPG da Sony. Alguém perguntou? Não? Bom...

Por enquanto é isso aí, e foram muitas notícias para essa edição de estréia da EGM Brasil. Mês que vem tem mais. Me aguarde!

PLAYSTATION OU XBOX? ESCOLHA SUA PLATAFORMA E EMBARQUE PARA O MUNDO DO ENTRETENIMENTO!

PLAYSTATION 2

6x R$ 249,84
OU EM 12x R$ 150,00

CONTROLLER PS2
3x R$ 46,34

CARTÃO DE MEMÓRIA PS2
3x R$ 46,34

VIRTUA FIGHTER 4

FINAL FANTASY X

3x R$ 76,34 OU EM 12x R$ 23,00 CADA

007 AGENT UNDER FIRE

GRAN TURISMO 3

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

FIFA 2002

METAL GEAR SOLID 2

SILENT HILL 2

GRAND THEFT AUTO 3

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

STATE OF EMERGENCY

SHADOW MAN SECOND COMING

3x R$ 73,00 OU EM 12x R$ 22,00 CADA

PLAYSTATION

3x R$ 176,34
OU EM 12x R$ 53,00

CONTROLLER PS1
3x R$ 36,34

CARTÃO DE MEMÓRIA PS1
3x R$ 23,00

DISNEY'S ATLANTIS THE LOST EMPIRE

FINAL FANTASY IX

3x R$ 66,34 OU EM 12x R$ 20,00 CADA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

GENMA ONIMUSHA

UFC TAPOUT

HALO: COMBAT EVOLVED

3x R$ 76,34 OU EM 12x R$ 23,00 CADA

XBOX

3x R$ 599,67
OU EM 12x R$ 180,00

CONTROLLER XBOX
3x R$ 59,67

DEAD OR ALIVE 3

ARCTIC THUNDER

PROJECT GOTHAM RACING

RALLI SPORT CHALLENGE

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com (11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO PE24A

SQUARE E NINTENDO
JUNTAS NOVAMENTE

Quando a Square anunciou que estava rompendo laços com a Nintendo, em 1996, um banho de água fria frustrou a felicidade dos entusiastas da Big N. Feliz ficou a Sony, que entrava no mercado com o seu Playstation e, ao estender o tapete vermelho para a gigante dos RPGs, prometendo (e cumprindo) mundos e fundos, conquistou a parceira exclusiva da produtora de Final Fantasy.
Tal cenário não mudou muito nos últimos anos. Contudo, após a renúncia de Hisashi Suzuki do cargo de presidente da companhia, no final de 2001, e a subsequente nomeação do diretor de operações Yoichi Wada para o mais alto posto da Square, houve uma mudança de estratégia, que incluía maior aproximação, diplomacia e negociações com a Nintendo.
Agora é fato: a Square voltou a desenvolver games para a Nintendo! Isso só foi possível graças a um movimento estratégico muito bem planejado. A empresa criou uma divisão chamada provisoriamente de Game Developers Studio com a finalidade de lançar games exclusivamente para consoles Nintendo. Akitoshi Kawazu, um dos executivos da Square, foi nomeado presidente do novo estúdio. Aliás, ele é o único funcionário do GDS, já que todos os games lançados sob o nome dessa subsidiária serão desenvolvidos nos estúdios internos da Square. Todas essas manobras foram necessárias para driblar o maior empecilho: a Sony, que possui 19% das ações da Square e um grande interesse em manter sua exclusividade. As ações do GDS estão divididas em 49% para a Square e 51% para Akitoshi Kawazu que, como sócio majoritário e presidente, tem maior poder nas decisões, abafando a influência da Sony sobre suas operações.
Aparentemente, todas as negociações foram feitas sem o pleno conhecimento de Ken Kutaragi, presidente da Sony, uma vez que a notícia foi divulgada publicamente quando ele estava em viagem de negócios.
Ao retornar para a sede da empresa, Kutaragi, perplexo, convocou imediatamente os executivos da Square, como o presidente Yoichi Wada e o diretor executivo Hisashi Suzuki, para uma reunião. Kutaragi afirmou: "Ficamos felizes com o fato da Square planejar expandir seus lucros através do suporte ao Game Boy Advance, mas questionamos qualquer plano para desenvolver um título Final Fantasy para o GameCube".
Em contrapartida, a Square afirmou estar produzindo quatro a cinco títulos para o portátil da Nintendo, sendo que um deles será lançado ainda neste ano fiscal (até março de 2003), e também um título que vai explorar a conectividade entre o GBA e o GC. Isso porque o novo estúdio da empresa é também financiado pelo Fundo Q, um subsídio criado por Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo, com o objetivo de incentivar novas produtoras no desenvolvimento de títulos para GBA e GC, impondo-lhes o compromisso de lançar o primeiro game no período de um ano.
Especula-se que o primeiro título da Square para o GBA seja uma conversão de Final Fantasy Tactics, sucesso de 1997, do PlayStation, e que o game para GameCube com conexão para o portátil seja uma adaptação de Final Fantasy Unlimited, anime de 26 episódios que estreou em outubro de 2001, na TV japonesa. Esse último, se confirmado, iria desagradar em cheio a Sony, mas tudo ainda são rumores. As negociações continuam em andamento e nenhum título foi anunciado oficialmente. O que importa é que o fato já se consumou e os fãs da Nintendo estão dando pulos de alegria.

Fabio Santana

JOGOS EM REDE INTERNET

Você nunca se divertiu assim

Quer fazer algo totalmente novo hoje?
Venha jogar com seus amigos em um local com mais de 30 computadores de última geração ligados em rede!
Não basta jogar, é preciso jogar em rede!

EM BREVE

Florianópolis | SC
Goiânia | GO
Lapa | SP
Méier | RJ
Morumbi | SP
Salvador | BA
Santo Amaro | SP
Santos | SP
Sorocaba | SP
Vila Mascote | SP

Monkey Franquias
R Tenente Gomes Ribeiro
São Paulo | SP
[11] 5579.1399

MONKEY

Existe uma promoção feita especialmente para você.
Confira em www.monkey.com.br/promocao

Venha nos visitar em um de nossos
22 endereços:

Monkey Alphaville
Al Amazonas, 938 lj 6
Barueri | SP
[11] 4193.1756

Monkey Barra
Av das Américas, 500
Rio de Janeiro | RJ
[21] 2494 6499

Monkey Belo Horizonte
R Paraíba, 1323 lj 3
Belo Horizonte | MG
[31] 3223.1126

Monkey Brasília
SCLN 306 A - lj 16
Brasília DF
[61] 275.1160

Monkey Brasília II
SCLN 307 C lj 29
Brasília DF
[61] 244.1214

Monkey Brooklin
Av Pe Antônio José dos Santos, 553
São Paulo | SP
[11] 5096.0681

Monkey Campinas
R Barreto Leme, 1800
Campinas | SP
[19] 3255.6321

Monkey Curitiba
Av Vicente Machado, 544
Curitiba | PR
[41] 222 2743

Monkey Higienópolis
R Aracaju, 66
São Paulo | SP
[11] 3668.5874

Monkey Itaim
R Joaquim Floriano, 800
São Paulo | SP
[11] 3079.9582

Monkey Marília
Av das Esmeraldas, 7
Marília SP
[14] 433 1323

Monkey Moema
Al dos Maracatins, 847
São Paulo | SP
[11] 5051.8182

Monkey Mogi das Cruzes
R Doutor Correia, 413
Mogi das Cruzes | SP
[11] 4725.9647

Monkey Niterói
R Álvarez de Azevedo, 70
Niterói | RJ
[21] 2613 1184

Monkey Paulista
A Santos, 1217
São Paulo SP
[11] 283.4445

Monkey Perdizes
R Monte Alegre, 631
São Paulo SP
[11] 3871.3282

Monkey Pinheiros
Av Pedroso de Moraes, 988
São Paulo SP
[11] 3816.5509

Monkey Porto Alegre
Av Nilo Peçanha, 2157 - lj C
Porto Alegre | RS
[51] 3024.4404

Monkey Ribeirão Preto
Av Independência, 1009
São Paulo SP
[16] 635.0076

Monkey Santana
R Voluntários da Pátria, 3077
São Paulo SP
[11] 6950.5813

Monkey Santo André
R Coronel Fernando Prestes, 81
Santo André | SP
[11] 4427.8658

Monkey Vila Mariana
R Tenente Gomes Ribeiro, 91
São Paulo SP
[11] 5579.1392

MONKEY

http://www.monkey.com.br
LAN4FUN

Equipamentos e acessórios

Nostromo N30 GameMouse e N50 SpeedPad

Preço sugerido
US$ 29,99 (teclado)
US$ 39,99 (mouse)

Se você é um fanático por jogos de PC, fique feliz: finalmente uma empresa pensou nas várias tendinites que poderiam ser evitadas se fossem criadas adaptações de mouse e teclado para games. A Nostromo lançou então o N30 e o N50, feitos especialmente para que o usuário sinta-me hor o jogo e não fique feito um desesperado procurando aquele botão especial na hora do aperto. No caso do mouse, são três botões programáveis e uma tecnologia especial que permite ao jogador "sentir" objetos e situações (como se fosse um rumble pak). Com o teclado, são vários os botões programáveis, um direcional configurável de oito direções e 57 funções, também programáveis.

www.belkin.com

Mobile Monitor 5.4

Preço sugerido
R$ 200,00

Vai viajar e está a fim de jogar um pouco de GameCube bem na hora da novela da mãe? Não precisa mais comprar briga para usar a televisão, este pequeno monitor da Interactive (importado pela Deltag II) resolve seus problemas. Você conecta o monitor na parte traseira do console e pronto. A imagem é bem bacana, tem autofalantes estéreo internos e até inclui um adaptador A/C para usar no carro. Acabou o tédio na estrada!

Xbox Game Commander

Preço sugerido

Ainda sem preço definido

Com a chegada dos games online para os consoles (principalmente RPGs), já podemos nos preparar para uma invasão de acessórios para o conforto dos jogadores. E umas das coisas que certamente veremos muito serão headsets para comandos de voz. A Sony e a Microsoft já estão preparando os seus, e mais alguns devem pintar por aí. O da foto é o Xbox Game Commander, da Microsoft. Projetado especialmente para o Xbox, ele se acopla ao joystick do videogame, e é bem versátil: você pode se comunicar com todo um grupo, ou com apenas uma pessoa. Também dá para desligar o microfone e ficar ouvindo o papo dos outros jogadores pelos fones.
É possível que a Microsoft inclua um destes no pacote de assinatura dos serviços online para o Xbox.

Linha SideWinder da Microsoft

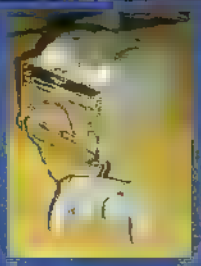
Preço sugerido

R$ 125,00 (Game Pad)
R$ [illegible] (Precision Racing Wheel)
R$ 459,00 (Force Feedback Pro 2)

São vários produtos diferentes, especialmente projetados para diversos estilos de jogo. O SideWinder Game Pad é um modelo mais básico, com seis botões e dois gatilhos customizáveis, que permitem a gravação de combinações de movimentos. Já o volante SideWinder Precision Racing Wheel pode ser usado em qualquer game de corrida, e tem pedais anti-derrapantes para que os pés não escorreguem durante o jogo. Por último, temos o SideWinder Force Feedback Pro 2, um dos melhores em sua categoria disponíveis no mercado. Tem manche rotativo e um sistema de feedback muito preciso: são mais de 100 diferentes níveis de força.

Conheça o "Q", um híbrido entre GameCube e DVD player

O que é isto? Você está olhando para o SLG-[illegible], também conhecido como "Q", lançado em dezembro passado no Japão pela [illegible]. A empresa não pretende lançar o aparelho em outros países.



O que ele faz? Além de game[illegible] o Q também toca DVDs, VCDs, [illegible]. Pode ser conectado a qualquer TV, contando inclusive com saída digital para telas HDTV, S-VHS, [illegible] em estéreo para áudio, [illegible] para os jogadores sofrerem [illegible] um surround sound-receiver [illegible].

Ele roda jogos americanos? [illegible] menos [illegible] como qualquer console de GameCube japonês, o Q também pode ser adaptado para rodar games importados [illegible] numa boa. Nesse caso, os DVDs [illegible] o Q somente reproduz DVDs região 2, o que [illegible] não mora no Japão.

[illegible] não [illegible] console com um [illegible] mais baixo [illegible] no Japão. Ele é bem legal, algo que os colecionadores mais fanáticos simplesmente [illegible] Nós adoramos. Ele vem acompanhado por um [illegible] e um controle remoto completo, que pode ser instalado [illegible] meio de uma partida.

Mas antes de encomendar um por aquele seu tio que mora em Osaka, saiba que nem tudo são elogios. [illegible] o Q [illegible] console em size maior que o GameCube normal. [illegible] incomoda quando se está jogando ou assistindo filmes no escuro.

[illegible] pode ser adquirido por apenas 98.000 ienes (cerca em torno de US$ 305, ou R$ 720). Achou barato? [illegible] o dobro do preço [illegible] no Japão. [illegible] preço [illegible] por que [illegible] o fato de que o aparelho está [illegible] que pode [illegible] Brasil [illegible] sorte, tentando achar um.

OS 100 melhores games da história

Já que esta é a nossa primeira edição, resolvemos celebrar. E não há maneira melhor de fazer isso do que com games, muito games. Afinal de contas, é para isso que estamos aqui, não é verdade? Assim, juntamos, nas próximas páginas, nada menos do que os 100 maiores games de todos os tempos, segundo uma eleição feita pela nossa "big brother", a EGM americana. Depois de muita discussão, massagem de ego, pesquisa e algumas trocas de pancadas, a equipe americana da EGM chegou a uma conclusão e escolheu os melhores jogos da história. Mas afinal, qual o conceito de "melhor"? Simples. Estes são os games que ainda queremos jogar *hoje*. Em outras palavras, se fossemos mandados para uma ilha deserta no meio do nada – de preferência a uma ilha cheia de garotas de biquini podendo levar nada além de videogames, estes jogos seriam os que estariam em nossa bagagem. Ah sim, também estabelecemos algumas regras: não vale jogos lançados somente no Japão, nem coletâneas de títulos.

Claro, sabemos que você irá discordar de algumas escolhas. Isso é perfeitamente normal em listas desse tipo, e queremos ouvir de você quais são seus favoritos. Portanto, cartas e e-mails para a redação imediatamente. Mas antes de começar com os palavrões, duas perguntas precisam ser respondidas.

P: Vocês estão loucos? Onde estão Halo, Metal Gear Solid 2, Tony Hawk 3 e tantos outros jogos que todo mundo está elogiando?

R: Há um velho provérbio chinês que diz: "Tolo é aquele que faz rankings com games ainda cheirando o plástico da embalagem". Ou algo assim. O que importa mesmo é que não podemos nos deixar influenciar pela enxurrada de grandes jogos lançados agora, no final do ano passado. Mas é preciso relaxar e deixar a excitação passar, considerar os verdadeiros méritos de jogos que acabam de sair da caixa antes de afirmar que este ou aquele é um dos maiores games de todos os tempos. Por isso, só entraram na lista jogos lançados antes de 31 de outubro de 2001.

P: Onde diabos estão Pong, Space Invaders, Doom e outros clássicos revolucionários?

R: Desculpe, mas esta lista não é sobre os 100 games mais influentes de todos os tempos (apesar de que você verá alguns deles em destaques especiais pela matéria). Está a fim de nostalgia? Jogue Pong. Quer um game realmente antigo? Vá jogar Virtua Tennis.

Agora chega de papo e vamos ao que interessa. Com vocês, os 100 melhores games de todos os tempos.

DECATHLETE

Saturno
Sega, 1998

100

Muita gente reclama de games assim, mas jogos de atletismo em que apertamos desesperadamente os botões sempre terão um lugar em nossos corações, principalmente pela sua simplicidade e modos multiplayer. Decathlete representa o melhor de sua raça, com uma grande variedade de eventos que exigem habilidade e agilidade além de simples pancadas nos botões.

WIPEOUT XL

Playstation
Psygnosis, 1996

95

Batidas tecno, visual futurista e pistas suspensas em formato de saca-rolhas não são novidade hoje nesse gênero, mas nenhuma imitação bate a genialidade dessa pérola da série WipeOut. As pistas aqui são extremamente desafiadoras. Adicione um arsenal bem balanceado e você tem um game de corrida viciante.

QUAKE III ARENA

Dreamcast
Sega, 2001

98

Talvez ele não tenha a mesma profundidade single player ou as enormes opções para multiplayer de Perfect Dark (# 65), mas Quake III Arena tem seu próprio trunfo: disputas online. A sensação de acabar com estranhos pelo mundo, somadas aos belos designs de armas e níveis, compensam o limite de quatro jogadores.

MARIO GOLF

Game Boy Color
Nintendo, 1999

97

Sente para jogar Mario Golf e você estará correndo o risco de ter um ataque adormecido para sempre. Ele é bom assim. Enquanto a maioria dos games para GBC apenas copiam suas versões para consoles maiores, este jogo é ainda melhor que seu irmão do N64. Uma jogabilidade viciante e elementos de RPG desafiadores juntam-se neste fantástico simulador de golfe.

PHANTASY STAR

Master System
Sega, 1988

96

Este super clássico dos RPGs fez cair queixos em 88 com seus inovadores labirintos em 3D. Pode parecer pré-histórico hoje, mas não dá pra negar que seu enredo sobreviveu ao tempo. Quando você pensa que está no fim do jogo, algo acontece e revoluciona tudo. Vale qualquer centavo gasto pelo cartucho.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

NES
Nintendo, 1988

95

Diferente do game original, essa seqüência também merece destaque. É um RPG de ação com muito combates, excelentes calabouços e uma longa, mas muito longa e difícil jornada. Apesar de ser o mais bizarro da série, Zelda II é um game que [illegible]

BASEBALL STARS

NES
SNK, 1989

94

Os games de baseball atuais são tão cheios de firulas que nos fazem ter saudades deste simples, mas viciante jogo, que dá mais importância ao básico do esporte. Ainda assim, tem coisas que equivalem aos títulos atuais, como a possibilidade de criar e transformar um jogador em estrela do baseball.

SUPER SMASH BROS.

Nintendo 64
Nintendo, 1999

93

Personagens clássicos da Nintendo arrebentando a cara uns dos outros? Legal! Adoramos o fato da Nintendo ter deixado as frescuras de lado e ter colocado seu querido elenco para bater, chutar, atirar e acabar com a raça dos adversários. Uma das melhores experiências multiplayer que você pode ter.

ICE HOCKEY

NES
Nintendo, 1988

92

Quem precisa de times e jogadores quando você pode esmagar o magrelo na parede com o cara gordão? O game pode estar longe de ser uma simulação fiel, mas é quase eterno, um dos melhores jogos de hockey que você pode encontrar. Arrume um NES, um amigo, dois controles e comprove. E não se esqueça de que o gorducho bate mais forte.

FINAL FANTASY VII

Playstation
Sony CEA, 1997

91

Recheado de animações em computação gráfica revolucionárias e inigualáveis para a época, e com cenários fantásticos, FFVII marcou uma nova geração de RPGs (e carinhas de cabelo espetado) que não somente colocaram a Square no topo, como aumentou a expectativa em relação aos outros RPGs.

RESIDENT EVIL

Playstation
Capcom, 1996

90

Eles melhoraram os gráficos e os diálogos nos lançamentos posteriores, mas se o assunto é enredo e uma real atmosfera de terror, nada se compara ao primeiro Resident Evil. Nunca jogou? Espere pela versão de GameCube para uma experiência ainda mais aterrorizante.

DRAGON WARRIOR IV

NES
Enix, 1992

89

Este épico dos 8-bit, com seus diversos capítulos, forte ênfase no enredo e desenvolvimento de personagens estava anos adiante de seu tempo. Se você não o conhece, descobrir o motivo de tantos elogios não será fácil. DWIV é um jogo dificílimo de ser encontrado, e suas duas seqüências para 16-bit nunca foram lançadas fora do Japão. Não saia gastando fortunas por um cartucho destes ainda. A Enix está prometendo um remake do jogo para o Playstation ainda para este semestre. Esta versão será mais do que uma simples conversão. A Enix resolveu trabalhar o jogo desde o início, fazendo nele uma plástica 3D. Para isso foi usado o mesmo engine do recém-lançado Dragon Warrior VII. Segundo o designer Yuji Horii, a Enix planejava uma reedição do jogo para o Super NES, mas quando o projeto foi aprovado, a era 16-bit já estava terminada. Como diria Homer Simpson: "Doup!"

Dragon Warrior IV no Playstation

VIRTUA TENNIS

Dreamcast
Sega, 2000

88

Se você acha que forehand e backhand são maneiras de bater em alguém, então este é o jogo de tênis perfeito para você. Ele se parece mais com Pong do que qualquer outra coisa, e ainda contém smashes e lobs suficientes para deixar feliz qualquer fã do esporte. E se não, certamente os engenhosos minigames irão conquistá-lo. Está a fim de um Tênis-Bol che?

SEGA RALLY 2

Dreamcast
Sega, 1999

87

O Sega Rally original para Saturno ainda é ótimo em nossa concepção, mas esta visualmente fantástica seqüência é ainda melhor, conseguindo trazer o clima dos arcades enquanto mantém a maravilhosa ação, com derrapagens nas curvas e tudo o mais. A tração nas quatro rodas dos carros também não atrapalha em nada. Se você estiver a fim do desafio, o campeonat ode dez anos vai deixá-lo ocupado por semanas.

ACTRAISER

Super NES
Enix, 1991

86

Este jogo de plataforma some muita ação com espada, misture com um pouco de estratégia e você terá Actraiser, que cria uma atmosfera quase hipnótica graças a seus belos gráficos e trilha sonora. Além do mais, quantos games deixam você voar por aí como um anjinho pelado, dando ordens aos mortais e explodindo coisas?

ALÉM DA MÚSICA

Se alguém forçou ao máximo o poderoso processador de música do Super NES, foi Yuzo Koshiro, o maestro responsável pelas músicas em Actraiser, assim como em Revenge of Shinobi (#73), Shinobi e Streets of Rage. "Quando eu estava no primário, era viciado em Space Invaders", diz Koshiro, que é filho de um pianista. "E no colegial eu jogava games da Capcom, Konami e Namco. Eles me inspiraram pra compor para videogames". Koshiro continua um jogador fiel, que prefere games em 2D aos gráficos poligonais – embora tenha uma queda por games de tiro em primeira pessoa. "Hoje em dia o que mais jogo é Team Fortress", diz. "Antes, porém, joguei todos os games da série Street Fighter".

F-ZERO X

Nintendo 64
Nintendo, 1998

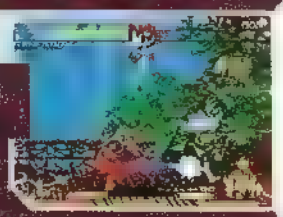
85

F-Zero X mistura as pistas achatadas como papel do Super NES com dezenas de subidas e loopings de virar o estômago, além de – o que é mais importante – vários carros para competir entre si. E mais, você pode transformar sua máquina em uma arma, e ficar girando no meio de outros carros. É veloz. É furioso. E é divertido pra caramba.

SAMURAI SHODOWN II

Neo Geo
SNK, 1994

84

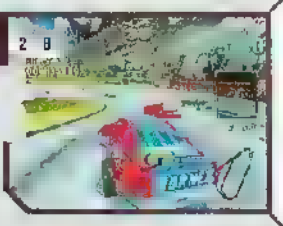


Antes de SamSho para um jogo de luta em 2D era simples: dê armas pra todo mundo, e fique jogando bombas e itens aleatoriamente. Mas eles fizeram isso com estilo, principalmente nesta sequência. É cheio de personagens com personalidade, cenários e música perfeitos, e uma jogabilidade fantástica (mesmo com Ukyo sendo um tremendo safado).

DAYTONA USA

Dreamcast
Sega, 2001

85

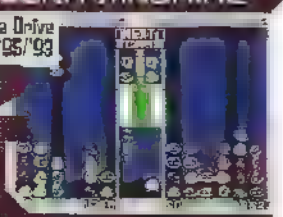


"Vá com calma com o carro". Se esta frase não lhe diz nada, você não sabe o que está perdendo. Daytona USA pega o melhor dos arcades de corrida e adiciona uma série de novas pistas, carros e disputas online com quatro corredores. É a forte competição que faz deste game um título obrigatório.

KIRBY'S AVALANCHE/ MEAN BEAN MACHINE

Super NES, Mega Drive
Nintendo/Sega, '95/'93

82

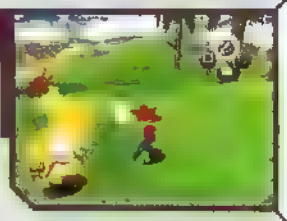


Jogadores adoram estes dois jogos de puzzle pela simplicidade (basta alinhar bolas da mesma cor). Sádicos adoram os dois porque permitem enormes combos, que podem afogar o oponente em uma jogada. A fórmula funciona bem e é legal até hoje – aguarde, logo mais, por uma versão para o Game Boy Advance.

APE ESCAPE

Playstation
Sony CEA, 1999

81



Mais do que um grande game de plataforma em 3D, Ape Escape usa os controles analógicos do PSOne de maneiras nunca vistas. Chacoalhe as alavancas para dirigir um barco, um carro de controle remoto, passear em um tanque. Os comandos mudam o tempo todo, e bate Monkey Ball em personalidade símia.

SKIES OF ARCADIA

Dreamcast
Sega, 2000

80

Quem poderia imaginar que um RPG despretencioso chamado Skies Of Arcadia iria aparecer e acabar com a raça de Grandia II com seu enredo sólido, batalhas aéreas, belos designs de naves e um fantástico senso de exploração? Agora que o game está chegando ao PS2 e GameCube, acabaram suas desculpas para não jogar.

MARIO KART 64

Nintendo 64
Nintendo, 1997

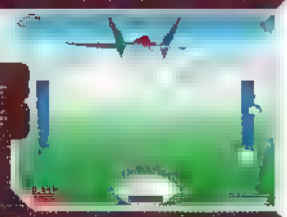
79

Apesar dos gráficos caprichados, das disputas multiplayer com quatro jogadores e de um novo sistema de itens, a versão N64 de Mario Kart não consegue repetir o engenhoso design das pistas do original, mas ainda é animal. E ainda traz novas técnicas em derrapagens (faça direitinho e ganhe um pequeno turbo), sem mencionar as pistas montanhosas.

STAR FOX

Super NES
Nintendo, '93

78



Star Fox trouxe gráficos poligonais em 3D em uma época em que reinava o 2D. Hoje em dia estes gráficos parecem feitos de peças derretidas de Lego, mas o jogo ainda é divertido, com um certo clima de Star Wars e fases criativas, que lembram o jogador de que nem todo jogo de nave espacial deve ser realista para ser agradável.

METAL GEAR SOLID

Game Boy Color
Konami, 2000

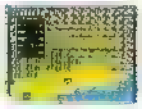
77

Uma história paralela da série, Metal Gear Solid para o GBC é uma agradável surpresa nos games de espionagem tática e ainda mais difícil que os antigos títulos do NES. O mais legal foi a tonelada de extras que a Konami inclui no cartucho, com mais de 150 missões de treino (as VR missions) e até um modo para dois jogadores.

OS 5 JOGOS MAIS INFLUENTES

5. Tony Hawk's Pro Skater
PlayStation

4. Street Fighter II
Arcade



3. Dragon Warrior
NES

2. Super Mario 64
Nintendo 64

1. Super Mario Bros.
NES

SONIC THE HEDGEHOG 2

Mega Drive
Sega, 1992

76

Quem acabou cansando de Mario trocou o bigodudo pelas arrancadas de Sonic sem pensar duas vezes. Aqui temos Tails, gráficos mais elaborados, modo para dois jogadores, mais velocidade e um looping com impressão de 3D. Acabou se tornando um game que acompanhava o console. De novo, o design das fases não supera o original.

LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE

Playstation
Working Designs, 1999

75

Belas e clássicas animações desenhadas à mão combinadas a um perfeito trabalho de vozes e a um roteiro caprichado fazem de Lunar um dos melhores RPGs sem as palavras "Final" ou "Fantasy" no nome. Você guia o jovem Alex enquanto ele conquista seu sonho de se tornar um mestre dos dragões e aprende que sua namorada tem um papel importantíssimo no futuro de Lunar.

SHINING FORCE III

Saturno
Sega, 1998

74

Os fanáticos por RPGs de estratégia se sentiram no paraíso quando a Sega lançou a primeira parte de SFIII (que saiu em três partes no Japão), mas chiaram horrores quando a mesma Sega não conseguiu trazer as outras duas partes para o Ocidente. Mas, nada disso os afastou de um enredo genial, uma bela jogabilidade e um visual animal.

THE REVENGE OF SHINOBI

Mega Drive
Sega, 1989

75

Embora a palavra "clássico" não vem a sua cabeça quando você pensa nos primeiros games do Mega Drive, Revenge of Shinobi definitivamente merece esse título. É o que há de melhor em ação ninja em um jogo de plataforma, complementado por ataques mágicos, uma chuva de shurikens e até combate com espadas. A segunda aventura de Joe Musashi permanece a melhor da série.

TEM MORCEGO NO JOGO

Um dos chefes de Revenge of Shinobi era nenhum outro que o cabeça de teia Homem-Aranha. E ainda mais surpreendente. É que, depois de bater o Aranha, ele se transforma em Batman e continua a briga – isto somente se você tinha a primeira versão americana do game. Não querendo pagar direitos autorais para a DC Comics, a Sega tirou o Cavaleiro das Trevas do jogo, e fez o Aranha virar um tipo feioso de morcego gigante. Claro, você pode sempre fingir que é o Batman.

Você é um sortudo se encontrar Batman em seu cartucho

ADVANCE WARS

Game Boy Adv.
Nintendo, 2001

72

Melhor até do que o clássico militar em 16-bit do TurboGrafx, Advance Wars pega um jogo de estratégia em turnos bem básico e o tempera com um ótimo modo para quatro jogadores que pode tomar duas horas de seu dias sem você notar. Até o modo para um jogador nos fez chorar, embora talvez tenha sido por ficar olhando muito tempo para a telinha escura do GBA.

NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS

NES
Tecmo, 1989

70

Esta obra ninja de ação em plataforma é ainda melhor do que os outros dois jogos da série Ninja Gaiden. E este é um belo elogio. Gaiden II traz muita ação com sua espda retalhadora de inimigos, chefes bem legais e um bom enredo com ótimas animações, que eram novidade quando este jogo foi lançado.

PHANTASY STAR II

Mega Drive
Sega, 1989

71

PSII é a jóia desta série de ficção científica misturado com magia e espadas. Há uma longa jornada, um dos melhores chefes finais da história e um herói principal que morre no meio do jogo. O que mais você pode exigir de um RPG? Ah, e a melhor parte: o fantástico chefe fina, não é realmente o chefe final.

METROID

NES
Nintendo, 1987

69

Ocupando a prestigiosa 69ª colocação em nossa lista surge Metroid, [illegible] detona mesmo com seus quinze anos de idade. A assustadora trilha sonora espacial encaixa-se perfeitamente ao obscuro enredo alien, em uma sup[illegible] aventura que estava muito à frente de seu tempo.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Super NES
Capcom, 1991

68

Procure uma cópia de Super Ghouls 'N Ghosts e vá jogá-lo hoje. Você verá que ele ainda é um dos games de plataforma mais difíceis da história. A Capcom caprichou neste título com belos gráficos e efeitos especiais. Alguém pode chiar que a versão de Mega Drive é melhor, mas, na verdade, é apenas mais fácil.

STREET FIGHTER ALPHA 3

PSOne / DC
Capcom, 1999

67

Bater Street Fighter Alpha 2 foi difícil, mas a complexidade e o estilo das inovações de SFA3 fazem dele o preferido de muitos jogadores casuais e mesmo de alguns fãs mais apaixonados pela série. Tem gente até hoje descobrindo novos golpes e combos de algum personagem.

DONKEY KONG

Game Boy
Nintendo, 2001

66

Eis as boas notícias: esse portátil transporta fielmente todos os três estágios do clássico dos arcades de 1981. Agoras as ótimas notícias: a partir da quarta fase, Donkey Kong transforma-se em um belo jogo de ação e puzzle que vai fazer você jogar por horas e horas.

PERFECT DARK

Nintendo 64
Rare, 2000

65

Goldeneye era bom. Mas esta "seqüência" é ainda melhor. Ela vem recheada com mais opções de multiplayer do que qualquer jogo da história, os "simulants", jogo co-operativo, tudo, com a exceção do nome Bond. Se não fosse pelos seus probleminhas de frame rate, Perfect Dark teria uma melhor colocação.

MEGA MAN II

Capcom, 1989

64

Passando de um desastre para o carro-chefe da Capcom, Mega Man pode agradecer a esse sucesso por fazê-lo um jogo de nome. Esqueça os chefes e itens bobos. Só sua genial trilha sonora já é o suficiente para colocar Mega Man II nesta lista. Até hoje alguns fanáticos por jogos de plataforma veneram o título.

R-TYPE (R-TYPES VERSION)

Playstation
Arcy, 1998

63

É o game de nave cujos chefes imensos (um tão grande que ocupava várias telas), jogabilidade metódica e exclusivos itens mudaram o gênero para sempre. Muitos de nós nos lembramos da histórica versão para TurboGrafx-16, mas não há como negar que a de Playstation se aproxima mais ao original de arcade.

AS 5 COISAS MAIS DIFÍCEIS DE JOGOS

5. **Chegar ao belhado do cabelo em Mario 64 sem todas as 120 estrelas**—Pule pelas paredes feito louco que você consegue.
4. **Veja Samus sem armadura em Super Metroid**—Termine o game em menos de três horas e a mercenária se mostra um pouco
3. **Lutar com personagens iguais em Street Fighter II**—Uma seqüência de botões na versão para Super NES de SFII permitia que você colocasse dois personagens iguais frente a frente.
2. **Os mundos secretos de Super Mario Bros.**—Detone uma certa parede no mundo 1-2 e você entra no mais secreto dos mundos de Mario.
1. **O código Konami**—↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start era a senha para quase tudo nos games mais antigos da Konami.

RESIDENT EVIL 2

Playstation
Capcom, 1998

62

Estar de volta à Raccoon City não tem o mesmo suspense e terror do original, o que falta em susto compensa em ação pura e uma perfeita dinâmica com seus dois personagens. Você precisa terminar o jogo pelo menos duas vezes – uma com Leon, um policial novato e outra com Claire Redfield, a irmã de Chris – para aproveitar cada pitada de horror.

NIGHTS...INTO DREAMS

Dreamcast
Sega, 1998

61

Sonic recebe todo o destaque, mas muita gente acha que Nights é a obra-prima do Sonic Team. Mais um game de nave do que um jogo de plataforma, o mundo psicodélico do jogo esconde um desafio tão alto que a melhor maneira de se dar bem é treinar muito

SUPER MARIO RPG

Super NES
Nintendo, 1998

61

O resultado de uma colaboração de sonhos entre a Nintendo e a Square, Super Mario RPG é um dos melhores games do gênero a surgir no Super NES. Seu enredo original e bem-humorado lhe farão sorrir como uma criança no Natal, e sua jogabilidade envolvente e excelente sistema de batalhas lhe deixarão ligado até o fim.

VIRTUA FIGHTER 2

Saturno
Sega, 1996

59

VF2 tem um mecanismo de luta tão complexo e profundo que, no auge de sua popularidade, crianças estavam se matriculando em cursos de VF2 no Japão, loucas para se diplomarem mestres em Virtua Fighter. A versão de Saturno é bem bacana, com bons gráficos e jogabilidade, além de oponentes que aprendem e assimilam suas técnicas.

SONIC THE HEDGEHOG

Mega Drive
Sega, 1991

58

Este clássico é conhecido pelo seus gráficos animais, fases super originais e uma nauseante sensação de velocidade que se tornou até campanha da Sega. Esse é também o jogo que colocou a Sega no primeiro time dos videogames, e deu ao Mega Drive uma chance de fazer frente ao Super NES. A gente ainda sonha com fase Star Light Zone.

GRANDES MOMENTOS DA HISTÓRIA SÔNICA

Os três pais de Sonic: Em 1990, a Sega deu aos designers Naoto Oshima, Hirozaku Yashuhara e Youji Naka 11 meses para criar um jogo e um personagem que fizesse frente a Mario. Sonic nasceu 14 meses depois.

Mais para os mais velhos: Depois disso Yuji Naka se demitiu da Sega por não concordar com a forma de pagamento da empresa, que privilegiava os mais velhos.

Também quero correr: Naka acabou convencido de voltar. Diz a lenda que um Porsche surgiu nas negociações.

Made in U.S.A: Sonic 2 foi desenvolvido na Sega americana. Naka novamente não gostou, e deixou o projeto antes do final.

Laços de família: Não demorou muito para Naka se juntar novamente à Sega, e comandar projetos líderes como Nights (#60) e PSO (#45).

FINAL FANTASY IX

Playstation
Square 09, 2000

57

Com uma história mais romântica e personagens mais fofinhos – incluindo a adorável Black Mage Vivi – a parte IX da saga parece uma volta aos tempos pré-Playstation que muitos de nós aguardávamos. Todo mundo gosta de um Final Fantasy repleto de Airshipa, Black Mages e Moogles, e Final Fantasy IX tem tudo isso de sobra.

LANDSTALKER

Mega Drive
Sega, 1993

56

Landstalker é o mais próximo de Zelda que a Sega já chegou, com uma ação desenfreada e alguns puzzles bem interessantes. Na verdade, são até meio complexos demais em alguns momentos, graças a uma visão isométrica que faz de um simples pulo, um pesadelo em alguns momentos. Mesmo assim, Landstalker é um clássico.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Game Boy Color
Nintendo, 1998

55

Link's Awakening reuniu os melhores elementos de dois Zeldas clássicos (o primeiro e A Link To The Past, ambos também presentes nesse top 100) e os combinou para fazer uma das mais memoráveis aventuras que um portátil já viu. DX traz o jogo para o século XX adicionando cores ao antigo clássico do Game Boy.

DEVIL'S CRUSH

TurboGrafx-16
NEC, 1990

54

Satanizado ao extremo com demoniozinhos bailarinos e pentagramas flutuantes, o pinball Devil's Crush mistura pinball com jogo de tiro em um game infernal que agrada qualquer um. Não é um simples pinball – seu objetivo é derrotar uns vilões demoníacos para desbloquear toneladas de mesas novas – mas esse é exatamente o motivo pelo qual o adoramos.

SUPER PUNCH-OUT!!

Super NES
Nintendo, 1994

53

Sucessor para o sucesso Punch-Out!! (#34), este jogo tem uma jogabilidade quase idêntica, mas adiciona um medidor de "super ataque". E antigos conhecidos retornam com novos truques, junto com novos lutadores. A menos que você esteja querendo realismo, o único game de boxe superior a este [illegible]

HERZOG ZWEI

Mega Drive
Sega, 1993

52

Um dos primeiros games de estratégia em tempo real coloca você no comando de um robô-transformer que deve tomar bases construindo máquinas e as enviando ao ataque. Não abandone seu pano de batalha se as coisas ficarem feias. Pegue uma arma, entre na briga e cuide das coisas pessoalmente.

HERZOG VIVE

Ele pode ter escapado aos olhos de todo mundo há uns dez anos, mas Herzog tem um fiel séquito online hoje em dia. Além de diversos sites, a maior prova de afeição veio de um fã americano chamado Martin Actor, quem está ressuscitando Herzog no PC usando o mesmo engine de Unreal Tournament. "Os games atuais ignoram o que fez e Herzog tão genial – o estilo arcade, a simplicidade na seleção de unidades e atenção na estratégia ao invés da administração de recursos", diz Actor. "Eu sempre sonhei com uma seqüência, e percebi que poderia refazer o original usando o engine de Unreal Tournament".

Veja Herzog em 3D no http://mep.beyondunreal.com/hz

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

NES
Konami, 1990

51

Lançado no auge dos dias do NES, Castlevania III apresenta um dos melhores gráficos do console, mas é a jogabilidade que faz o game se destacar. Fiel ao original (sem os elementos de RPG da parte 2), este clássico é um grande título de plataforma, cheio de rotas alternativas e vários personagens – incluindo Alucard, de Simphony of The Night.

GUARDIAN HEROES

Saturno
Sega, 1996

50

Junte em um liquidificador Final Fight, um grande zumbi dourado, Street Fighter, todos os insanos efeitos em 2D que você puder conseguir e misture até obter uma massa homogênea. E se os vários personagens e enredo envolvente ainda não forem o bastante, o modo para seis jogadores leva o jogo ao topo.

CONTRA

NES
Konami, 1988

49

A criançada que sempre sonhou em ser astronauta, de repente, queria ser soldado em 1988. Culpa dos games de plataforma, com ação insana e armas absurdas. Mais adolescentes sabiam as dicas deste jogo do que sabiam a capital da Hungria, mas poucos conseguiam vencer os aliens com apenas três vidas.

PAPER MARIO

Nintendo 64
Nintendo, 2001

48

Pode parecer uma versão bebê de Mario, e não ter o mesmo charme do trabalho da Square em Super Mario RPG (#60), mas Paper Mario é mais profundo, desafiador e interessante do que muitos títulos de RPG que surgiram depois. Ao contrário de muitos sistemas de batalha, os combos loidos de Paper Mario são bem divertidos.

PANZER DRAGOON II ZWEI

Saturno
Sega, 1996

47

Se o primeiro Panzer Dragoon intrigou as mentes de jogadores pelo mundo todo, Zwei fez o mesmo com o dobro de intensidade. Com caminhos tortuosos, habilidade de aumentar o tamanho de seu dragão, um dos mais belos mundos a aparecer em um jogo e um monte de segredos, PDZ é um jogo a ser lembrado.

POKÉMON GOLD/SILVER/CRYSTAL

Game Boy Color
Nintendo, 2000

46

Esqueça a febre do Pikachu e você tem um jogo bem divertido, que desperta a criança dentro de você. Batalhar e capturar aqueles bichinhos malas é só um detalhe. O enfoque humano, a variedade de itens e a centena de novos bichos fazem desta a melhor Poké-jornada.

PHANTASY STAR ONLINE VER. 2

Dreamcast
Sega, 2001

45

Este game fez pelos consoles o que os PCs já faziam há anos: reunir pessoas online. A galera se reunia em massa nos lobbies de PSO, criando um novo ponto de encontro para jogadores apesar das barreiras lingüísticas. Tá certo, explorar calabouços cansava depois de um tempo, mas a busca por itens raros mantinha as as pessoas jogando.

SUPER MARIO KART

Super NES
Nintendo, 1992

44

Se você acha que enlou-quecemos por ter dado mais destaque para este jogo do que para Mario Kart 64 ou Kart: Super Circuit, então achamos que você não pa-sou tempo suficiente com este que orie-nou os games de corridas de kart. O design único das pistas é o melhor da série, mas realmente sentimos falta daquelas itens bacanas dos outros games.

FINAL FANTASY TACTICS

Playstation
Sony CGR, 1998

43

Tem uma das mais controversas e ma. traduzidas histórias dos games – a gente ainda não sabe do que o enredo fala – mas FF Tactics pegou o incrível sistema de profissões de Final Fantasy V e o trans-formou em um belo jogo de estratégia, com uma imensa profundidade que pode lhe tomar horas e mais horas de sua vida.

CONTRA III: THE ALIEN WARS

Super NES
Konami, 1992

42

Nos tempos em que a série Contra ainda era bacana, [illegible] ícone da série. Ele simplesmente ar-atordoava com chefes enormes, belos cenários e efeitos de níveis e rotação atordoantes. Isso em uma época em que "níveis" e "rotação" eram coisas impor-tantes. O modo para dois jogadores deix-ava você dividir tudo com um amigo.

MS. PAC-MAN

Multiplaba Forma
Midway, 1981

41

Ms Pac-Man é um daque-les clássicos que a gente ainda acaba jogando de vez em quando. E você sabia que do's malu-cos do MIT hackearam o game Pac-Man original, o transformaram em garota, e a Midway acabou comprando e distribuin-do o jogo? A gente sempre soube que havia um sentido para estudar tanto.

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

Game Boy Color
Nintendo, 2001

40

Com mais ação do que Oracle Of Ages, Seasons é uma aventura fenomenal que fica ainda melhor pela sua possibili-dade de ser conectado ao cartucho de Ages. Você controla as quatro estações para resolver os puzzles típicos de Zelda e salvar o mundo de Holodrum, para não mencionar o próprio Oráculo das Estações.

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

Game Boy Color
Nintendo, 2001

39

Com ma s puzzles do que seu "irmão" Seasons, esse é um RPG que força seu raciocínio. O game coloca você de cara com a linha do tempo, indo do presente ao passado, sempre caindo nos mais cabeludos enigmas. Não sabe o que fazer no presente? Dê um pulinho ao passado e procure a resposta. E os designs dos chefes e labirintos são dignos da série.

TRÊS É DEMAIS

A Nintendo e a Capcom originalmente projetaram a série Oracle para durar três jogos. Então cadê o que falta? "O ter-ceiro Zelda não está terminado, mas existe", diz Yoshiki Okamoto, produtor executivo da Capcom. "Ele provavel-mente não será lançado porque é muito difícil o link entre três jogos. Só o pro-cesso para caçar erros demora a vida toda, e fica difícil saber de que game os problemas vieram". Não culpe Okamoto – a idéia do terceiro jogo não foi dele. "Foi Shigeru Miyamoto que nos disse 'vamos fazer três jogos ao invés de dois'. Ficamos com a sugestão dele".

R-TYPE DELTA

Playstation
Banpresto, 1999

38

Se há um jogo que pode ser des-culpado por poder velocidade durante a ação é R-Type Delta. Onda após onda de inimigos atravessam a tela de uma maneira tão alucinante, que quando as coisa dão uma estriada é um alívio. São três naves selecionáveis, um sistema de itens interes-sante e chefes simplesmente épicos – um game de nave que deixa os dedos doendo.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Playstation 2
Capcom, 2001

37

Code Veron ca provou de uma vez por todas que chefes e inimigos pra lá de esfarrapados, sujos e assustadores, somados a cenários perturbadores em dois continentes separados são uma boa receita para um game de suspense. Graças a seus extras, a versão para o PS2 bate a igualmente ótima versão para Dreamcast.

CHRONO CROSS

Playstation
Setembro 29, 2000

36

Chrono Cross conquistou fãs de RPG e devotos de Chrono Trigger em geral ao juntar tudo o que um bom game do gênero deve ter: um enredo memorável, um belo elenco, tradicionais combates por turnos, boas inovações e trilha sonora e gráficos de primeira. O suficiente para fazê-lo um clássico.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Game Boy Adv.
Konami, 2001

35

Só porque ele foi para um portátil não quer dizer que Circle Of The Moon não seja um dos melhores Castlevania já feitos. Combina o clássico combate aos zumbis com um genial sistema que permite a você misturar diferentes itens e armas – tudo o que é preciso para um grande game de ação.

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!

NES
Nintendo, 1987

34

Direto, cruzado... nocaute! Ah, como é bom vencer. Com apenas alguns golpes e limitados movimentos de defesa, Puch-Out!! ainda bate muitos games de boxe mais modernos no quesito diversão. Era realmente complicado bater Tyson, o campeão final. Pelo menos ele nunca tentou morder nossa orelha

SATURN BOMBERMAN

Saturno
Sega, 1997

33

Já vimos vários episódios desta divertida e sempre presente série, mas nenhum (nem mesmo o Bomberman Online do Dreamcast) bate essa verdadeira festa de diversão em 2D, que suporta até dez jogadores ao mesmo tempo (sim, dez!). Depois de experimentar isso, você nunca mais vai querer saber de Bomberman com (só) quatro jogadores...

NCAA FOOTBALL 2002

Playstation 2
EA, 2001

32

Nunca havíamos notado como pode ser viciante fazer seu time colegial de futebol americano favorito chegar à final do campeonato até pegarmos este game. O que falta em realismo sobra em diversão – muita gente na redação tinha sérias dificuldades em largar o game para trabalhar um pouco.

MADDEN NFL 2002

Playstation 2
EA, 2001

31

Séries de futebol americano vieram aos montes, mas eis um título que continua a impressionar. Uma década de evolução fez deste game o mais realista já visto no esporte. Os gráficos são tão bons que você acaba nem se importando com o irritante falatório dos comentaristas.

STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE

Dreamcast
Capcom, 2000

30

Enquanto a maioria das pessoas considera Street Fighter II Turbo o seu favorito da série, 3rd Strike é o escolhido por muitos dos fãs mais radicais. Este jogo tem uma animação animal, além de ser super técnico. Para quem domina o jogo, é um dos maiores games de luta em 2D. Esqueça a série 3D SF EX. Esta aqui é muito melhor.

SUPER MARIO BROS. 2 (ALL-STARS EDITION)

NES/Super NES, Nintendo
'88 (original)/'93 (All-Stars Ed.)

29

Baseado em um game japonês que não tinha Mario, SMB2 é a patinha feia da série: você agarrava o inimigo ao invés de amassá-los, e esta era a primeira e última vez que alguns deles eram vistos. A versão para GBA pode ser mais bonita, mas preferimos jogar Mario na telona da TV.

OS 5 MELHORES PRAGAS DOS GAMES

5. "Por que não estou bebendo hoje? Por que você não cala a boca antes que eu fique tão bravo que precise beber?"
–Gustav, em Rhundrie para o PlayStation
4. "Fuja, covarde." –Sinistar, de Sinistar
3. "Elf precisa logo comida!" –Gauntlet
2. "Peteu em sua mente... em sua alma. Você gosta de Castlevania, né?"
–Psycho Mantis em Metal Gear Solid
1. "Obrigado, Mario. Mas nossa princesa está em outro castelo."
–Toad em Super Mario Bros.

HOT SHOTS GOLF 2

Playstation
Sony CEA, 2000

28

O melhor jogo para relaxar numa tarde ensolarada de domingo. Hot Shots 2 tem tudo o que é bacana no golfe – a habilidade, o equipamento, os caras com bonés ridículos – e deixa de fora os clubes, as pistas reais e os jogadores profissionais, coisas para que a maioria absoluta não liga a mínima.

SONIC CD

Sega CD
Sega, 1992

27

Estes novos games do Sonic com efeitos 3D, montes de polígonos e personagens extras ainda não batem Sonic CD como o melhor do porco-espinho azul. Tem um excelente design de fases, ótima trilha sonora e uma viagem pelo tempo bem legal, que influencia diretamente o final do jogo. A equipe do Sonic Team deveria garimpar este título em busca de novas idéias.

CHRONO TRIGGER

Super NES
Square, 1995

26

Jornada pelo tempo? Confere. Sistema de batalha único? Confere. Músicas de arrepiar? Confere. Parece um RPG perfeito. E Chrono Trigger – que une o que há de melhor em Final Fantasy e Secret Of Mana – realmente traz quase tudo o que se pode esperar de um RPG (exceto, talvez, personagens tão bons quanto os de FF).

THE LEGEND OF ZELDA

NES
Nintendo, 1987

25

Um clássico em todos os sentidos, o primeiro Zelda é uma obra-prima em design de jogos, sem mencionar o fato de ser o primeiro de seu gênero. Até hoje Zelda é uma perfeita junção de ação com exploração – complementada por duas enormes jornadas e toneladas de segredos – tudo para manter você grudado na frente da TV por semanas.

SUPER CASTLEVANIA IV

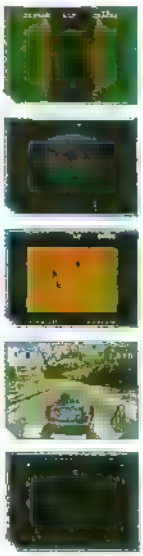
Super NES
Konami, 1991

24

Na época em que o Super NES era considerado o bonzão, este cartucho forçava os limites do console, com belos gráficos, cenários rotativos e outros truquezinhos. Claro, o esquema de jogo vampiresco que fez desta série a favorita de muita gente estava mais forte que nunca. E quem se esquece os golpes com o chicote de Simon?

OS 5 maiores games de arcade

5. Spy Hunter
   Midway
4. Tron
   Midway
3. Ikari Warriors
   Tradewest
2. Daytona USA
   Sega
1. Robotron 2084
   Williams



GUNSTAR HEROES

Mega Drive
Sega, 1993

23

Nem um outro jogo mostra o poder do Mega Drive como esse. Frenético, com vários power-ups e itens, fases animais e mais coisas para se acertar do que é humanamente possível. É fantástico como um multiplayer de dois jogadores – você pode até usar seu parceiro como arma jogando o coitado em cima dos inimigos. Isto é que é trabalho de equipe!

EL QUE TAL UMA SEQUÊNCIA?

Desculpe gente, mas um novo Gunstar não está nos planos da Treasure, uma empresa com fama de fazer seqüências. "Bem que eu gostaria de fazer uma", diz o presidente Masato Maegawa. "Mas se fizermos uma, acho que deveria ser feita por quem trabalhou no primeiro game. E eles estão todos trabalhando em outras coisas agora. Não faria uma seqüência só pelo fato de que ela venderia bem, isso seria um desastre". Então tá. Mas nem uma versão para o GBA? "Sempre que encontro produtores americanos eles me pedem isso. Mas acho que fazer um novo seria melhor do que simplesmente levar o game ao GBA", diz Maegawa.

SUPER MARIO BROS. (ALL-STARS EDITION)

NES/Super NES, Nintendo
'85 (original)/'93 (All-Stars Ed.)

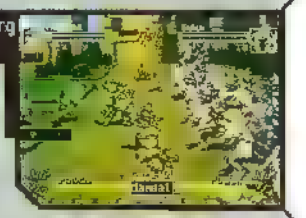
22

Ele tem 16 anos e praticamente todas as seqüências são melhores, mas o fato do primeiro Mario estar tão bem em nossa lista mostra como esta série é fantástica. Se você nunca jogou, procure imediatamente pelo game, ou pela sua versão para GBC, chamada Super Mario Deluxe. De nada.

DRAGON FORCE

Saturno, Working Designs, 1998

21

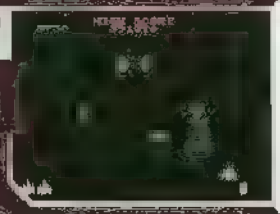


Este game definiu o conceito de jogos de estratégia com batalhas épicas e cinematográficas, exércitos com centenas de homens. As cenas nos campos de batalha são memoráveis, e você pode jogar com nove generais diferentes, cada um com uma história própria. Nem mesmo o todo-poderoso FF Tactics (#43) pode bater esse jogo.

GALAGA

Multiplataforma Namco, 1981

20

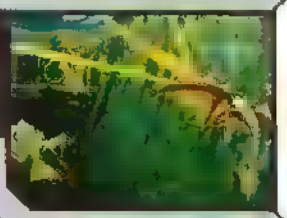


Galaga le vanta a questão: você deve acertar os insetos azuis para ter pontos em dobro ou deixá-los capturar sua nave e duplicar seu poder de fogo? Não importa sua decisão, esse jogo de tiro é um exemplo de simplicidade e diversão. Quantos estágios de bônus você consegue encarar?

PANZER DRAGOON SAGA

Saturno Sega, 1998

19

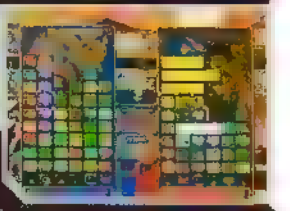


Quer você concorde ou não que este é o melhor game da história do Saturno, quem jogou sabe que é um dos mais desafiadores e complexos RPGs para o console. Uma bela e surpreendente conclusão para a saga Panzer Dragoon, que nos deixou babando por mais. Que tal agora uma versão para o Xbox?

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Nintendo 64 Nintendo, 2000

18



Teve gente que chiou com a decisão da Nintendo de adicionar Pokémon nesta versão revista do sucesso do SNES Tetris Attack, mas nós gostamos de ver o problema da falta de velocidade resolvido. O game é surpreendentemente viciante, e conquistou muita gente com sua simplicidade e toneladas de combos.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Playstation Activision, 2000

17

As prateleiras das lojas quebraram com tantos imitadores (snowboarding do tipo Tony Hawk, surfe do tipo Tony Hawk, bolinha de gude do tipo Tony Hawk, etc...), mas nada se compara ao mestre dos games radicais. Sua jogabilidade simples e comandos hiper precisos conquista qualquer um na primeira jogada.

SOFRER FAZ PARTE...

Tá achando que THPS2 foi criado por acidente? Bem, ele foi – muitos acidentes. "Eu desloquei meu ombro", diz Joel Jewett, presidente da Neversoft, relatando o número de acidentes que sua equipe sofreu enquanto "estudava" para criar o jogo mais doentio da história. "Mas isso não se compara à fratura que (o produtor) Jeremy Anderson conseguiu tentando fazer um aerial. Junki Saita, um dos designers, estourou um ligamento do braço ao exagerar durante a festa de natal". Vamos torcer para que todos eles sobrevivam para fazer THPS 4.

Jewett montou uma rampa no quintal de sua casa

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Super NES Nintendo, 1995

16

Esqueça a fraca sequência do N64: o primeiro Yoshi Island é o que vale. Além do visual viajante está um dos mais profundos e divertidos jogos de plataforma que já testamos. É uma pena que saiu tão tarde, já no fim dos dias do SNES. Aguarde uma versão para o GBA, que está chegando.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Playstation 2 Sony, 2001

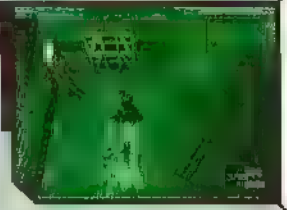
15

Gran Turismo trocou de marcha, de um mero game de corrida para um verdadeiro museu automobilístico interativo. Mas isso não impede que esse último lançamento de ser muito divertido. E nesse terceiro jogo temos a chance de pilotar carros de Fórmula-1! Agora se eles colocassem uns caminhões...

METAL GEAR SOLID

Playstation Konami, 1998

14



Você está suando em bicas, e o mínimo barulho pode lhe entregar. O que Solid Snake faz? Funde-se às sombras, rasteja por tubos de ventilação, atira granadas, acha cartões de chave, acaba com alegria de chefes invocados, evita virar uma sujeira embaixo do pé de Metal Gear Solid e salva o mundo!

STREET FIGHTER II TURBO: HYPER FIGHTING

Super NES
Capcom, 1993

13

O auge do mais tradicional dos Street Fighter. Claro, você encontra sequências de qualidade técnica superior no mercado, mas o charme desta versão é o fato dela ser simples ao extremo, até para os padrões de hoje. Nada de barras Super ou de Super Arts com 13 hits – somente conflitos um a um, e é isto o que realmente importa.

A ARTE DE LUTAR

Nós encontramos o designer Akira Nishitani para um papo nostálgico sobre...

- **A criação de Blanka:** "Ele tinha uma pele de cor mais natural antes. Daí alguém falou: vamos deixá-lo mais assustador. E acabou ficando verde."
- **Quando percebeu que havia feito um sucesso:** "Mesmo durante seu desenvolvimento SFII era tão divertido que jogávamos a noite toda."
- **Os movimentos especiais:** "Algumas pessoas não conseguem fazer combos com botões, então tivemos a idéia dos movimentos."

Akira Nishitani

FINAL FANTASY V (FF ANTHOLOGY EDITION)

Playstation, Square EA, 1999

12

Embora hoje a série FF se baseie em fantásticas animações em CG, os grandes fãs de RPG ainda consideram os games mais antigos e simples bem melhores. E FFV pode ser antigo e meio feioso, mas introduziu o viciante sistema de jobs, que ainda é inovador para os padrões atuais.

SUPER MARIO BROS. 3 (ALL-STARS EDITION)

NES/Super NES, Nintendo
'90 (original)/'93 (All-Stars Ed.)

11

A primeira vez que você viu Mario pegar aquela folha e ganhar aquele rabo de Guaxinim você percebeu que a série havia ficado mais interessante. E os já cafonas cenários ficaram absurdamente belos com o novo chip MMC 3. Ainda bem que a princesa Peach não se cansa de ser seqüestrada, pois o resgate é muito legal.

SUPER MARIO WORLD

Super NES
Nintendo, 1991

10

O maior e melhor Mario em 2D, esta seqüência simplesmente iniciou a era Super NES. São mais de 70 fases super originais, além do já consagrado estilo Mario de jogo. Para completar, é a estréia do dinossaurinho amigo Yoshi.

FINAL FANTASY III

Super NES
Square, 1994

9

O último FF em 2D é também o melhor da série. Momentos memoráveis: o tema tocante de Celes, Kefka envenenando a água do castelo de Doma, a história de Gau e o maravilhoso filme final, com nada menos que vinte minutos! O melhor de FF sem as grandes animações em CG.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Nintendo 64
Nintendo, 1998

8

Assim como Mario 64, antes dele, Ocarina é a prova que qualquer game em 2D pode manter sua magia em terceira dimensão. Sua fantástica jogabilidade se complementa com um belo enredo, fases muito bem desenhadas e algumas das melhores batalhas contra chefes da história. A mira com o botão Z deixou moleza lutar em 3D.

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Nintendo 64
Nintendo, 2000

7

Escolher entre este e Ocarina não foi mole, mas no final, as máscaras majora foram decisivas para deixar este segundo Zelda, do N64, em posição melhor. As fantásticas habilidades que elas davam a Link remodelaram o conceito do jogo, e acabaram deixando o cartucho semanas em nossos N64.

SOUL CALIBUR

Dreamcast
Namco, 1999

6

Até hoje, nenhum outro jogo de luta em 3D junta gráficos e jogabilidade como Soul Calibur. Adicionando novas técnicas, movimentações, defesas e ataques, SC redefiniu a maneira como games de luta em 3D deveriam ser feitos. As missões, junto com vários extras, fazem valer a pena comprar um Dreamcast só para se ter este jogo.

SUPER MARIO 64

Nintendo 64
Nintendo, 1996

5

Ele pode já ter cinco anos, mas Mario 64 é o último game realmente estrelado pela criação máxima de Shigeru Miyamoto (até Mario Sunshine ser lançado para o GameCube) – e ainda é o melhor game em 3D no mercado. O genial design de fases o mantém ocupado por muito tempo, de tanto o que há para fazer.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Playstation
Konami, 1997

4

A família Belmont fica meio de lado neste que é [illegible] jogos Castlevania. Você explora [illegible] de Drácula com Alucard, o filho do vampirão, armado com uma espada ao invés de um chicote. Ele ainda nos prende como poucos conseguiram. Por favor, Konami, faça um outro game assim.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Super NES
Nintendo, 1991

3

O melhor momento de Link?
Achamos que sim. Não é fácil escolher um Zelda quando todos são tão bons, mas no geral, este oferece mais em um só pacote. Dois mundos, fantásticos labirintos, uma jogabilidade incrível... este game tem tudo. Até a música era ótima. GBA com ele imediatamente!

TETRIS

Multiplataforma
1988

2

Desenvolvido em Moscou e não parar em tudo quanto foi máquina que tivesse uma tela, o vovô dos games de puzzle já cansou de liderar listas de "melhores" ao redor do mundo. Por pouco a bandeira russa não ficou no topo por aqui também. Os sete blocos cadentes são uma experiência que não conseguiu ser igualada em games.

QUANDO TUDO COMEÇOU

O blocos do protótipo de Tetris, criados por Alexei Pajitnov em 1986 em seu computador russo Electronika-60 eram feitos de colchetes exatamente assim:

"Eu me lembro muito bem da primeira vez que as peças começaram a cair em minha tela", conta Pajitnov, que hoje trabalha na Microsoft. "Não havia placar... eles não aceleravam, mas eu simplesmente não conseguia terminar de trabalhar no jogo porque não conseguia parar de jogar com esta versão inacabada." Assim é Tetris.

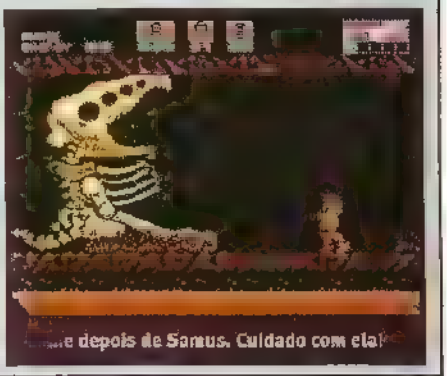
SUPER METROID

Super NES
Nintendo, 1994

1

Sabíamos que o jogo que ocupasse a primeira posição teria que ser... bem, mais do que um jogo. Para bater todas as outras obras-primas de nossa lista, deveria ser algo que deixou marcas profundas em nossas memórias, e conseguisse transcender o tempo, para se tornar algo fantástico ainda hoje. Isso tudo, sem dúvida, é Super Metroid. É um grande jogo que fica melhor com o tempo – algo que poucos depois dele conseguiram. Seu design pode ter inspirado vários outros jogos, mas Super Metroid tem um sabor que ninguém consegue copiar. Pisos falsos genialmente escondidos derrubam novatos nas garras dos piores inimigos. Chefes imensos, que podiam ser vencidos. Bater os aliens sempre lhe dava como prêmio exatamente o que você precisava no momento, fosse mísseis, energia ou uma bomba que poderia derrubar uma porta próxima. Seu Grapping Hook e Raio de Gelo transformava os inimigos em degraus para se chegar a uma plataforma mais alta. Some a tudo isso uma tema musical envolvente e você tem o maior jogo da história. Ele está no topo de nossa lista não apenas pelas lembranças de ficar perdido em Zebes, perder o jantar para ficar jogando e acabar pegando no sono com o controle na mão lá pelo meio da madrugada... mas porque tudo isso acontece ainda hoje.

Um dos chefes do jogo antes de Samus...


...e depois de Samus. Cuidado com ela!

A nossa top ten

Se a equipe americana pode escolher os 100 maiores jogos da história, então o que nos impede de fazer nossa própria lista? Fomos mais modestos, e depois de muita discussão e alguns atos de revolta, chegamos a um acordo sobre os 10 maiores games de todos os tempos, segundo a equipe da EGM Brasil.

Super Mario 64

Nintendo 64
Nintendo, 1998

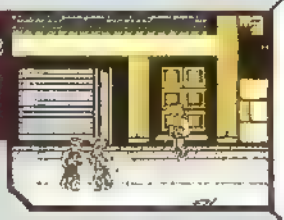
10

Já faz tempo que não vemos Mario estrelando um game, mas sua última aparição como protagonista é certamente um exemplo de como um jogo de plataforma em 3D pode ser divertido, cativante e desafiador.

Double Dragon

Arcade/NES
Tradewest, 1988

9

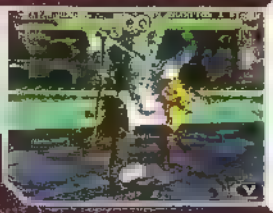


Pancadaria em 2D da melhor espécie, este game é um verdadeiro clássico, e acabou virando quadrinhos e até um filme bem meia-boca. Já imaginou uma versão de Double Dragon para os consoles de nova geração?

Soul Calibur

Dreamcast
Namco, 1999

8



Um dos melhores games de luta de todos os tempos, e não, não é um dos melhores títulos para Dreamcast. Até quem nunca curtiu games no estilo acabou se rendendo a Soul Calibur.

Chrono Trigger

Super NES
Square, 1995

7

Um game com praticamente todos os elementos de um RPG perfeito, que recebeu uma continuação quase tão boa.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo 64
Nintendo, 1998

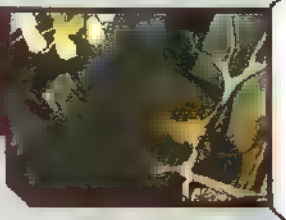
6

Para nós, o melhor jogo lançado para Nintendo 64, e o melhor capítulo das aventuras de Link e da princesa Zelda. Só falta mesmo o de GameCube.

Resident Evil

Playstation
Capcom, 1996

5

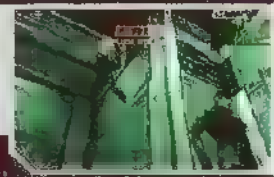


Simplesmente um dos games mais aterrorizantes já produzidos, Resident Evil influenciou dezenas de outros títulos e criou um gênero.

Metal Gear Solid

Playstation
Konami, 1998

4

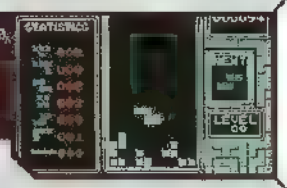


Teve gente protestando aqui na redação com esse quarto posto. Para muitos aqui, a criação de Hideo Kojima merecia uma melhor colocação.

Tetris

Multiplataforma
1988

3



Talvez o game mais jogado da história. Ou você conhece alguém que nunca tenha pelo menos uma vez brincado com os blocos de Tetris?

Super Mario Bros. 3

NES
1990

2

O game mais vendido de todos os tempos foi um dos mais lembrados pelo pessoal aqui da redação, que acabou colocando dois jogos do encanador entre os dez mais.

Super Metroid

Super NES
Nintendo, 1994

1

Pois é. Concordamos com nossos companheiros americanos, e também colocamos Samus Aran no topo de nossa lista. Mas convenhamos, é difícil discordar dessa escolha, não?

A CONCLUSÃO

AFINAL DE CONTAS, O QUE APRENDEMOS COM TUDO ISTO? VEJAMOS O QUE OS NÚMEROS DIZEM...

OS CINCO MAIORES GAMES PARA CADA CONSOLE

PLAYSTATION

1. Castlevania: Symphony of the Night
2. Final Fantasy V (Final Fantasy Anthology)
3. Metal Gear Solid
4. Tony Hawk's Pro Skater 2
5. Hot Shots Golf 2

NINTENDO 64

1. Super Mario 64
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask
3. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
4. Pokémon Puzzle League
5. Paper Mario

PLAYSTATION 2

1. Gran Turismo 3 A-spec
2. Madden NFL 2002
3. NCAA Football 2002
4. Resident Evil Code: Veronica X

*só 4 games de PS2 estão nos Top 100

MEGA DRIVE

1. Gunstar Heroes
2. Herzog Zwei
3. Landstalker
4. Sonic The Hedgehog
5. Phantasy Star II

NES

1. Super Mario Bros. 3
2. Super Mario Bros.
3. The Legend of Zelda
4. Super Mario Bros. 2
5. Mike Tyson's Punch-Out!!

SATURN

1. Panzer Dragoon Saga
2. Dragon Force
3. Saturn Bomberman
4. Panzer Dragoon II Zwei
5. Guardian Heroes

GAME BOY COLOR

1. The Legend of Zelda: Oracle of Ages
2. The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
3. Pokémon Gold/Silver/Crystal
4. The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
5. Donkey Kong

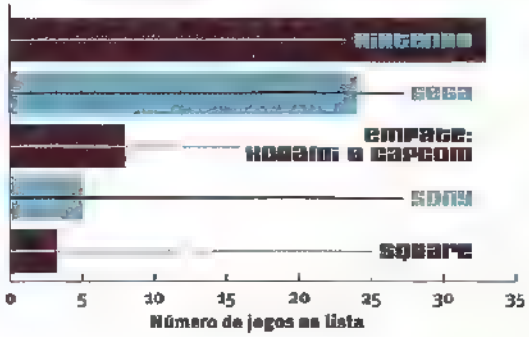
DREAMCAST

1. Soul Calibur
2. Street Fighter III: 3rd Strike
3. Phantasy Star Online Ver. 2
4. Street Fighter Alpha 3
5. Skies of Arcadia

SUPER NES

1. Super Metroid
2. The Legend of Zelda: A Link to the Past
3. Final Fantasy III
4. Super Mario World
5. Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting

AS 5 MAIORES PUBLISHERS

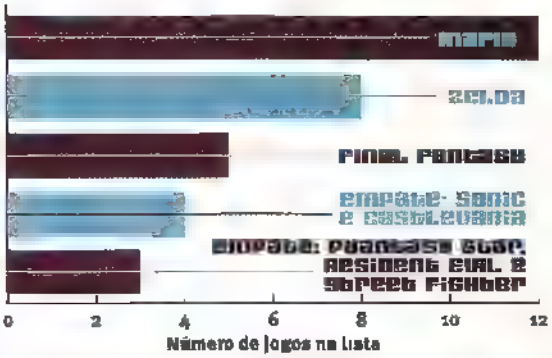


A TOP-100 DIVIDIDO POR CONSOLE

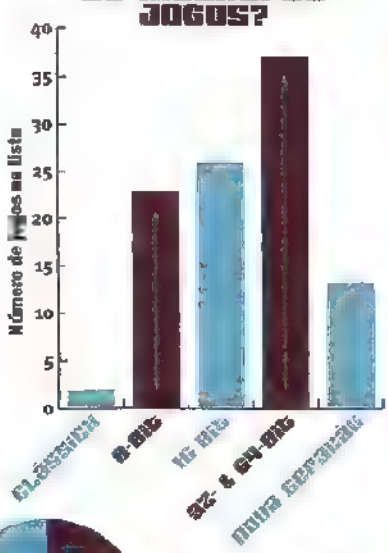
O melhor ano para games: 2000

Foi quando 13 dos top 100 foram lançados, mais de um por mês.

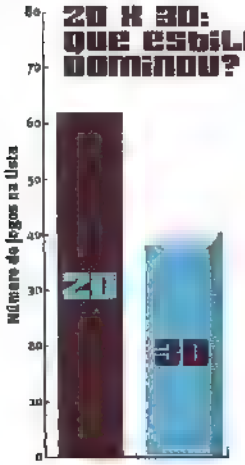
AS 5 MAIORES SÉRIES



QUE GERAÇÃO TEVE OS MELHORES JOGOS?



20 X 30: QUE ESTILO DOMINOU?



CARTUCHOS X CDS

E QUANTO A VOCÊ?

Você tem várias opções sobre o que fazer se não concorda com as escolhas mostradas aqui. Que tal picotar a revista e colar tudo de novo em um papel na ordem em que você acha justo? Ou você pode nos escrever. Mande um email para egmbrasil@conradeditora.com.br com o título O melhor game da história, e nos diga qual será a sua escolha, junto com sua justificativa de porque o dito cujo é tão especial. Publicaremos algumas das escolhas na seção de cartas do mês que vem. Estamos aguardando.

Preview

Nossos heróis

Apesar de esperarmos o anúncio de mais jogos que incluíssem diferentes personagens de *A Sociedade do Anel*, os de 2002 se concentram nestes três caras...

ARAGORN
Mais conhecido por: Passofargo (Strider, no original)
Herói de: O Senhor dos Anéis, da EA
Qual é a dele: Luta pela liberdade na Terra-Média e é herdeiro da coroa de Gondor.
Não ser confundido com: *Aquele* Strider
Momento brilhante: Cortar fora a cabeça do chefe dos Urak-Hai.

TEM MAIS ANEL EM 2002

Santo Hobbit! Em 2002, a sociedade de jogos O Senhor dos Anéis colocará cabelos em seus pés.

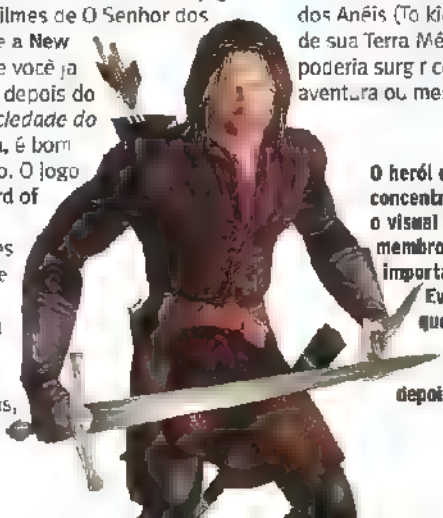
Eles são poderosos, assustadores e estão mortos: pode esperar pelos Nazgul em todos os jogos. O camarada aqui é do game para Xbox. Abaixo, os Nazgul em uma cena do filme.

Naqueles anos tão distantes em que todo mundo era hipp e, alguns estudantes de camisas surradas e sandálias de dedo gritavam – "Frodo vive" – nos campus de faculdade. Eles estavam certos – só um pouco adiantados com a informação. Este ano, aqueles que empunham a bandeira Hobbit lá no alto, exaltando os livros e os filmes, não só estão vivos como mais felizes – agora os Hobbits também têm barra de energia, golpes especiais e uma pancada de power-ups, graças ao trio de games baseados em **O Senhor dos Anéis** que estão por vir em 2002. Como SDA é uma franquia com 50 anos de idade, com vários livros e licenças diferentes, estes jogos estão chegando não só por uma empresa, mas por várias criadoras que escavaram, de algum jeito, a Terra Média de Tolkien. Nós embarcamos numa cruzada de alta periculosidade (ei, aquelas camas do Holliday Inn são estranhas...) para descobrir exatamente quem está fazendo o quê para o console mais perto de você.

O jogo baseado nos filmes

A **Electronic Arts** detém os direitos sobre jogos baseados nos três filmes de O Senhor dos Anéis produzidos pela **New Line Cinema**. Mas se você já ficou todo ouriçado depois do primeiro filme *A Sociedade do Anel* e dessa notícia, é bom tomar um banho frio. O jogo da EA, chamado **Lord of the Rings**, não vai chegar às lojas antes do terceiro trimestre de 2002. Ainda assim, você tem um belo prêmio de consolação: o jogo incluirá personagens, cenários e acontecimentos já do segundo filme, que chega ao Brasil só em janeiro do ano que vem.

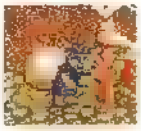
Agora, você poderia pensar que com uma fonte fantasiosa tão rica quanto a saga de O Senhor dos Anéis (Tolkien criou a história e as línguas de sua Terra Média), o primeiro jogo da EA poderia surgir como um RPG, um jogo de aventura ou mesmo de estratégia. Está



O herói da vez: O jogo da EA concentra-se em Aragorn (aqui com o visual no game), mas com "outros membros da Sociedade tendo papéis importantes no enredo", diz Scott Evans, da EA. Hmmm... será que cada personagem terá um game próprio? "Contaremos mais sobre os outros jogos depois", diz Evans. Então tá...

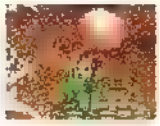
FRODO BOLSEIRO

Mais conhecido por: Sr. Monteiro
Herói de: A Sociedade do Anel, da Universal
Qual é a dele: É o hobbit encarregado de levar o anel até a Montanha da Perdição.
Não ser confundido com: Aquele mané que rouba suas coisas em Golden Axe enquanto você dorme.
Momento brilhante: Acertar um golpe em um dos Nazgul.



BILBO BOLSEIRO

Mais conhecido por: Aquele que achou o anel
O herói de: The Hobbit, da Sierra
Qual é a dele: Ele é o cara que achou o Um Anel e colocou a Terra-Média nessa bagunça toda.
Não ser confundido com: Aquele outro mané que rouba suas coisas em Golden Axe enquanto você dorme.
Momento brilhante: Resgatar seus companheiros anões de um calabouço élfico.



Cenários do filme, como as Minas de Moria mostradas aqui, estarão no jogo da EA.

sentado? Então segure-se bem na cadeira: Lord of the Rings é um jogo de ação 3D, no mesmo estilo de Golden Axe ou algo como um Final Fight medievalizado. Ao longo de mundos tirados do filme, você controla Aragorn (aquele cara que poderia ser rei, mas não é), enquanto fatia inimigos com movimentos de combate que variam conforme a arma que ele empunha. A Electronic Arts promete que não será um jogo em que você só destrói os botões do controle. "Nós colocamos muitos neurônios na inteligência artificial dos inimigos...", diz Scott Evans, produtor na EA. "Correr e bater só levará você a outros inimigos".

Nós jogamos uma versão beta do jogo – através de um nível localizado nos confins de Moria – e as coisas já estão luxuosas e atmosféricas. Crédito do acesso total dos artistas às esquetes conceituais de Peter Jackson (o diretor do longa), além das fotografias tiradas do set, que foram usadas para a criação das criaturas, das roupas e das armas. A EA ainda não estava pronta para nos mostrar nenhuma fase com alguma ação rolando, então você terá que exercitar sua imaginação. "Você já pode imaginar que jogadores estarão indo, mano a mano, contra os chefões já vistos no filme", diz Evans. "Imagine um troll das cavernas, de 10 metros de altura, vindo pra cima de você com um pedaço de pau do tamanho de um carro..."

Jogo: O Senhor dos Anéis
Sistema: PlayStation 2
Lançamento: Terceiro trimestre de 2002
Publisher: Electronic Arts
Baseado em: Nos dois primeiros filmes
O herói: Aragorn
O resumo: É um jogo de ação 3D com visuais influenciados pelos filmes e jogabilidade inspirada no clássico Golden Axe.

Três jogos para a todos controlar

Os jogos baseados nos livros

Os direitos literários sobre os três livros de O Senhor dos Anéis pertencem à Universal Interactive, que reclama ter acesso à "todas as histórias originais e personagens de Tolkien, assim podemos criar a mais completa experiência da Terra-Média", diz Jeff Everett, da Universal. Ele é o produtor de A Sociedade do Anel, o primeiro jogo da companhia, o qual deve sair para o Xbox no segundo semestre de 2002. Onde os títulos da EA entregam ação, Sociedade – que trará Frodo como o personagem principal – joga elementos de RPG no caldeirão. "É algo como uma combinação do novo Zelda, em termos de quebra-cabeças e interação de personagens, mas do tipo de Soul Reaver em relação aos combates", diz o produtor associado Chris Taylor. A developer WXP, que fica em Seattle, está trabalhando no jogo para a Universal – e estendendo várias das seqüências de luta a partir do primeiro livro, que é o mais pancadaria-para-chegar-em-algum-lugar de todos. "Moria é quase pura ação, e é a maior região do jogo", diz Everett. Apesar da WXP não poder basear seu trabalho no filme, eles elegeram outras fontes para poderem recriar uma Terra-Média em que os fãs de SDA pudessem acreditar. Daniel Greenberg, estudioso de Tolkien e designer de games, está ajudando, e a Universal contratou Cliff Broadway, mais conhecido como o "Quickbeam" do www.theonering.net (um dos maiores sites de fã sobre Tolkien) para atuar como consultor de internet. Valores altos de produção se estendem a todas as partes do projeto. "Todos os nossos diálogos serão falados por atores... e para cenas muito importantes teremos vídeos como se fossem do cinema", diz Taylor.

Jogo: A Sociedade do Anel
Sistema: Xbox
Lançamento: Segundo semestre de 2002
Publisher: Universal Interactive
Baseado em: O primeiro livro da trilogia de Tolkien
O herói: Frodo Baggins
O resumo: É um RPG com ação que pega a narrativa lenta do livro. Por enquanto, espere Frodo ser menos chorão ao ser capturado pelo Velho Salgueiro.

O jogo da Universal promete trazer o clima dos livros

O jogo baseado em O Hobbit

Nenhuma leva de jogos baseados em O Senhor dos Anéis estaria completa sem a aventura que começou tudo. Então, nós terminamos nossa cruzada na Sierra, quem detém os direitos de *O Hobbit*, livro que precede a saga de Frodo, que nos introduziu à Terra-Média e a seus habitantes com pés peludos. Tudo que a Sierra revela sobre seu jogo é que ele virá para todos os sistemas novos em algum momento de 2003. O herói é Bilbo Baggins, e será uma "aventura orientada para ação", diz o diretor de produtos da Sierra, Adam Kahn.

Enquanto isso, nós nos manteremos na cruzada por outros games de O Senhor dos Anéis. Com a trilogia encontrando ouro nas bilheterias de cinema, é melhor acreditar que haverá mais jogos de onde esses vieram. "A melhor parte é que isso é só o começo para uma febre Hobbit que durará uns 10 anos", diz Kahn. "Nós estamos nessa há um tempo, então esperamos coisas ótimas de nossos times de criação em relação a esses jogos".

Jogo: The Hobbit
Sistema: Não definido
Lançamento: 2003
Publisher: Sierra
Baseado em: O Hobbit, livro
O herói: Bilbo Baggins
O resumo: É um jogo de aventura e ação baseado no livro mais movimentado de todos: Bilbo encontra, em apenas 300 páginas, trolls das montanhas, elfos hostis, aranhas gigantes e um dragão do tamanho de uma cidade.

PREVIEW

FINAL FANTASY XI

O CLUBE DO BETA

No Japão, alguns sortudos começaram a jogar Final Fantasy XI no dia 7 de dezembro do ano passado. Eles estão testando a versão Beta do game, ajudando para que tudo esteja perfeito no jogo no dia de seu lançamento no país.

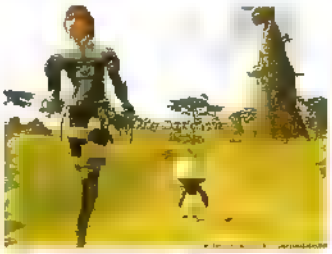
Final Fantasy XI

Produtora:	Square Electronic Arts
Desenvolvido por:	Square
Jogadores:	Um montão deles
Gênero:	RPG
% Desenvolvida:	75%
Lançamento:	Sem data
Outras plataformas:	PC
Site:	www.playonline.com

A boa: É o primeiro Massive Multiplayer da série Final Fantasy, totalmente online.

A má: Você precisa comprar um modem especial pra poder jogar.

E a péssima notícia: Que papo é esse de tantos personagens peludinhos? Queremos jogar como um guerreiro bacana, não como um Ewok teleso.

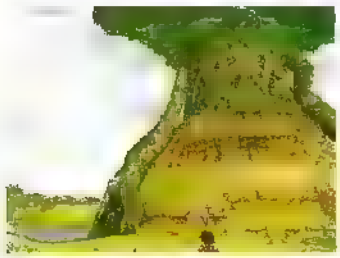


É me o estranho falar de **Final Fantasy XI** tão pouco tempo depois do lançamento de Final Fantasy X. Lembra se do tempo em que ficávamos esperando anos por uma seqüência? Dessa vez, a Square está bem esperta, trabalhando simultaneamente em FF XI e XII: devemos estar vendo um deles, ainda este ano. Mudanças são bacanas, como podem mostar as recentes reviravoltas no universo de FF. Mas será que novas mudanças podem ser ainda melhores? FFX não somente altera a fórmula da série ele literalmente a reinventa. Com esse jogo, a Square transforma seu carro-chefe em um MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG, ou RPG online para milhares de jogadores) como Everquest e Ultima Online. Final XI acontece em um gigantesco mundo onde milhares de jogadores podem conversar, lutar e interagir. Detalhes do enredo ainda são meio obscuros, mas conseguimos algumas informações sobre a criação de personagens. Além de poder escolher entre uma série de raças (veja quadro abaixo), você poderá deixar seu personagem da maneira que quiser, mudando desde as roupas até o corte de cabelo. Você poderá, ainda, selecionar uma classe para seu herói. Fãs mais antigos da série irão delirar as classes incluem guerreiro, monge, ladrão, white mage, red mage e black mage, exatamente como no primeiro game para NES. Além disso, você pode assumir uma classe secundária, o que permite a um monge aprender truques reservados aos white mages, por exemplo. Soa promissor, mas ainda restam muitas perguntas. Como será o sistema de batalhas? Ao que parece, pode ser algo que mistura os antigos FF com pitadas de Everquest. Teremos que comprar o modem e o HD da Sony? Os japoneses que estão testando a versão Beta do game precisam de ambos, mas talvez a versão final não precise de tanto. Haverá uma taxa mensal a ser paga para podermos jogar? Pode apostar que sim. Mas a pergunta mais importante é certamente sobre a data de lançamento do jogo no Ocidente. Infelizmente, a Square não jogou nem um pouco pra nossas ameaças e não nos disse nada.

BATE-PAPO FINAL

Diz aí

O mundo de FFXI chama-se Vana D'Iel, uma terra medieval com grandes opções de comunicação. Os jogadores podem falar, conversar e gritar: "falar", somente quem está próximo pode ler suas mensagens. "Conversar" envia mensagens a qualquer um em qualquer lugar, e "gritar" as mensagens pode ser lidas por qualquer um na região. Se você comprar um item chamado Linkshell, pode, ainda, criar salas de bate-papo.



CONHEÇA AS RAÇAS DE FINAL FANTASY XI (UM SHOW DE PELOS)

Raça: HUME
Uma das mais normais, 100% balanceada.

Raça: TARUTARU
São excelentes magos, mas têm cara-de-bobo.

Raça: GALKA
Somente os machos desta espécie são selecionáveis.

Raça: ELVAAN
Tá, são orelhudos, mas excelentes espadachins.

Raça: MITHRA
Uma raça de ágeis mulheres felinas. Cadê o leite?

Raça: PELÚCIA
Tá bom, inventamos esta. Square, não exagere!

televendas: (11) 6971-5755

www.fastshop.com.br

Fast Shop: Nintendo

a *melhor* dica de *Nintendo* desta *revista.*

Shoppings: ABC Santo André • Anália Franco • Aricanduva • Center Norte • Ibirapuera • Iguatemi • Interlagos • Internacional Shopping Guarulhos • Lar Center • Market Place • Patio Higienópolis • Paulista • Plaza Sul • West Plaza • Iguatem. Campinas • **Loja:** Av. Zaki Narch, 1.650 - Santana • **Televendas:** de 2ª a 6ª, das 9 às 19h. Domingo, das 9 às 15h.

Tomb Raider: The Next Generation

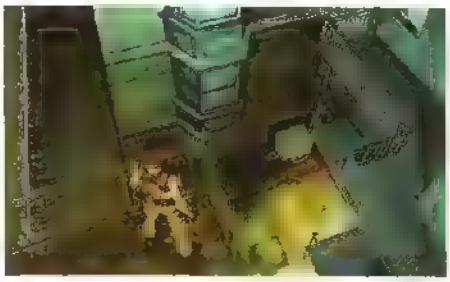
Produtora:	Eidos
Desenvolvida por:	Core Design
Jogadores:	1
Gênero:	Aventura
% Desenvolvida:	55%
Lançamento:	Novembro de 2002
Site:	www.tombraider.com

A boa: Os developers sabem que Lara tem que melhorar muito e nos garantiram que este será um Tomb Raider completamente novo.

A má: Pesadelos com gatos desproporcionais de videogame.

E a pessima notícia: A cara da maioria dos jogadores quando se menciona que está saindo um novo Tomb Raider.

Se a idéia de um novo título de **Tomb Raider** te dá calafrios... acredite, você não está sozinho. A série está tão rodada que até mesmo o pessoal da **Core** admite que deveria ter sido encerrada há uns três jogos.
Assim, a única opção realista existente é recriar a franquia. Só que, para isso, é preciso recriar o personagem principal, e infelizmente, no caso de Lara Croft, a **Eidos** basicamente criou um monstro. Seu tosco passado de "garota rica que caça tesouros" é simplesmente muito limitado para servir de base para uma história mais séria. Então, o que a Core está fazendo? Primeiro Lara será acusada de um crime que não cometeu e depois, sua própria notoriedade será usada contra ela, e obrigará a arqueóloga a trabalhar underground para evitar confusão até conseguir provar sua inocência.
Até aqui, tudo bem. Mas a melhor história do mundo não irá ajudar se a jogabilidade não for boa. Então, o próximo passo é uma mudança radical, evitando a antiga mecânica de jogo tipo Prince of Persia em 3D. **Tomb Raider: TNG** será mais como os títulos Zelda e Mario para o N64 e, pelo menos na primeira parte do jogo, irá mostrar Lara desarmada, tendo que contar mais com a astúcia do que com as acrobacias para sobreviver. Para finalizar, a Core irá introduzir um segundo personagem jogável, com o nome de *Curtis Trent*. Os developers estão tão confiantes nesse cara que um jogo solo dele já está planejado.
Curtis e Lara irão até se unir em algumas fases para poder prosseguir no jogo. Pelo que sabemos, parece muito com a troca entre jogadores de Munch's Oddysee (Xbox), e deve ser dessa maneira que a coisa irá funcionar. Tomb Raider: TNG é o primeiro de cinco episódios desta nova história. Ainda estamos com um pé atrás, mas quem sabe? Pode ser que essa nova guinada na série nos deixe novamente apaixonados por Lara.



Tekken 4

Os fãs da **Namco** sabem que nenhuma conversão de seus jogos para Arcade é lançada sem a inclusão de um ou dois modos extras. **Tekken 4** não é exceção. Veteranos em jogos de luta e já familiarizados com a série irão lembrar do modo Tekken Force de Tekken 3 (PSOne), onde você escolhia qualquer personagem e partia pra porrada no melhor estilo Final Fight, com scroll lateral. A movimentação dentro e fora do plano 3D existia, mas era muito limitada. Em Tekken 4, a Namco dá sequência a isso com o modo Tekken Force Assault, mas desta vez a batalha acontece num ambiente com 360° de movimentação 3D. Como mostram as imagens, mais de seis adversários irão atacar você, ao contrário de Tekken 3, no qual apenas um ou dois inimigos surgiam de cada vez. Depois que detonar as hordas de oponentes de cada fase, você encontrará um chefão pronto pra te dar um pé na bunda e lhe mostrar a porta de saída. Naturalmente sua única escapatória é dar um pau nele e emergir vitorioso. Tekken 4 foi lançado no Japão em março, e deve sair nos EUA no **segundo trimestre**

Army Men RTS

Há cinco anos, um jogo de estratégia cujos personagens principais eram soldados de plástico transformou-se em um sucesso repentino nos PCs. A partir de então, a **3DO** vem nos empurrando games de ação, de tiro e até de aventuras com leões, mas nenhum dos **Army Men** nos consoles conseguiu imitar o progenitor da série... até agora! Os gênios militares da **Pandemic Studios** esperam poder revitalizar a franquia. Rotas de abastecimento, movimentação de blindados, muita estratégia e tudo mais do gênero será transformado em plástico, no mês de **abril**.

Medal of Honor: Frontline

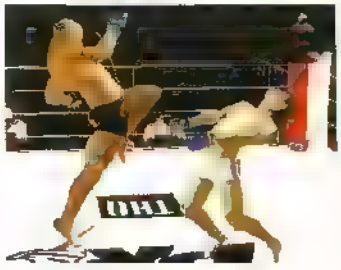
Você, provavelmente, nunca encontrará alguém chamado Jimmy Patterson, mas este é o nome do herói deste jogo, a sequência do explosivo game da Segunda Guerra Mundial da **EA**. O tenente terá que completar cinco missões (com três fases em cada) para encontrar a HO, no caso, HO IX, o equivalente alemão (da época) ao bombardeiro Stealth. Pelo menos você não terá que lutar sozinho. Jimmy poderá enviar ordens por rádio para um esquadrão de seus amigos de bebedeira, enquanto luta em locais famosos como Omaha Beach e a ponte de Nijimen. A matança aos nazistas começa no **terceiro trimestre**.

Auto Modellista

Com jogos como Grand Turismo 3 e Project Gotham, qualquer interessado em lançar algo na linha simulador de corrida com carros japoneses deve ter uma arma secreta. A solução da **Capcom**? Dar um visual mais cartunesco (algo do tipo de Jet Set Radio), mas mantendo todos os carros licenciados, para deixar os fanáticos felizes. Pra nós parece bacana pacas! Vamos rezar pra que a versão de jogo online também chegue por aqui, ainda no **segundo trimestre**.

Pride FC

No **segundo trimestre**, a **THQ** e a **Anchor** (criadores do UFC para DC e WWF Raw para Xbox) trarão a loucura do vale-tudo para o PS2, com **Pride FC**, um jogo baseado no verdadeiro Pride Fighting Championship. O quebra dá direito a lutadores de vários estilos: wrestling, karatê, kickboxing, etc., com os recursos tradicionais e variedade de modos de jogo. Imperdível para os fãs de um gênero de luta mais hardcore.

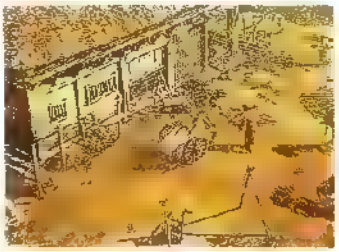


OLHA A DENGUE!!

Embora o game com sugadores de sangue, da Eidos, se chame *Mr. Mosquito*, isso na verdade é impossível. Somente as fêmeas da espécie são capazes de sugar o sangue dos humanos. Viu só? Sua revista EGM Brasil também é cultura, tá pensando o quê?

Onimusha 2: Samurai's Destiny

"Oni" é demônio em japonês. "Musha" é o que você, como Jube Yagyu, um samurai do século XV, faz com os coitados dos demônios na seqüência desse sucesso da Capcom, que deve pintar em inglês no **segundo trimestre.** Ao seu lado, estão quatro personagens (que você e o computador controlam em momentos diferentes), e claro, muitas e muitas armas, incluindo espadas, lanças, um arco e pistolas. Os comandos são os mesmos do primeiro game: passo para o lado, bloqueio e ataques, mas com novos movimentos que incluem ataques especiais acionado por comandos típicos de games de luta (baixo, esquerda, botão). Há também algumas surpresas bem legais nos gráficos, como uma chuva forte que vai formando poças no terreno.

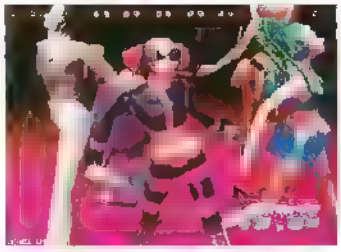


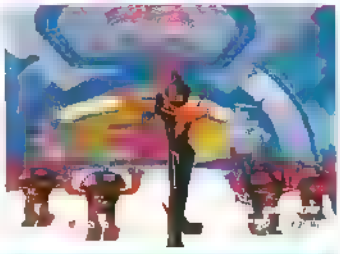
Mr. Mosquito

Quando este game foi lançado no Japão, ninguém por aqui ousou imaginar que a Sony iria ter coragem de lançá-lo no Ocidente. Bem, eles tiveram (a coragem). Na verdade, não a Sony, mas sim, um selo da Eidos chamado Fresh Games é que está trazendo esse estranho – melhor dizendo, bizarro – simulador de mosquito (sim, isso mesmo) para o resto do mundo em **abril.** Aqui, você irá voar pelos cômodos de uma típica casa japonesa como um desses insetos chatonildos que ficam zumbindo na sua orelha durante a noite. Sua missão é procurar power-ups e esperar uma chance para se alimentar. Quando pintar uma brecha, sugue sua vítima girando o stick analógico. Mas não fique lá muito tempo para não se arriscar a levar um belo tabefe. Avisamos que era um troço bizarro...

Space Channel 5 Part 2

Com bastante ritmo (tradução: apertando os botões certos junto com a música), a repórter Ulala acaba com os aliens onde quer que estejam. Sua última aventura no PS2 chegou às lojas japonesas no dia 14 de fevereiro, mas a versão em inglês **não tem data definida.** Ulala dança, canta e toca contra inimigos, como os baixinhos pretos e vermelhos ao lado. Podemos esperar, também, modos battle e para dois jogadores.

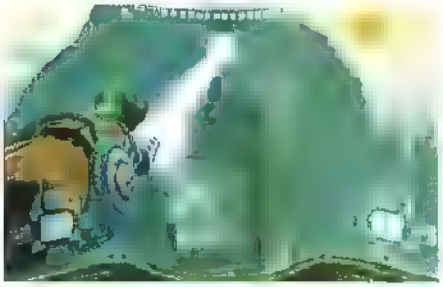




METROID VEM AÍ

Você já cansou de esperar. Nós também. Desde que a Nintendo anunciou uma seqüência no GameCube para sua querida série Metroid, não se viu mais nada sobre o game – um punhado de telas, um ou dois filmecos de cinco segundos e só. A coisa está tão feia que a gente quase deu uma festa quando as poucas telas novas desta página apareceram. Estamos saborcando cada pedacinho de informação que surge, lambendo os dedos até não sobrar nada. Vejamos o que temos até o momento.

PRODUTORA: situada em Austin (Texas), a Retro Studio está tocando todos os trabalhos em *Metroid Prime*, embora Shigeru Miyamoto (famoso por *Mario* e *Zelda*... você sabe) e outros gurus da Nintendo japonesa fazem reuniões sobre o game a cada duas semanas.
LANÇAMENTO: em algum dia de 2002 – a data mais específica que a Nintendo pronunciou. Não oficialmente, Miyamoto tem dito que o jogo estará pronto no meio do ano, só faltam alguns detalhes no som e na jogabilidade. Nosso palpite? A única aparição de *Metroid* até Julho, será na próxima E3, em maio, e o lançamento só para depois de setembro.



UMA ANÁLISE COMPLETA

O JOGO: embora seja um jogo de tiro em primeira pessoa (nossos ouvidos ainda estão zumbindo com os gritos de raiva quando isto foi anunciado), com a visão através dos olhos de Samus Aran, algumas telas (abaixo) mostram visões externas. Achamos que isto aconteça automaticamente sob certas circunstâncias dando um melhor controle da ação. Exemplo disso, nos velhos jogos *Metroid* é a Morphing Ball, quando você se transforma em uma bola e sai rolando por aí (foto abaixo). Isto também poderia ser usado no Grapple Beam, que permite a Samus se balançar entre plataformas. Há uma tela disso em primeira pessoa (à esquerda), o que nos faz pensar, de novo, nisso tudo.

BOATOS: •O jogo, mais uma vez, começará em uma estação espacial prestes a explodir. •Uma versão atualizada do X-ray Scope permitirá a Samus ver através das paredes. •*Metroid Prime* será compatível com *Metroid IV* um futuro game para Game Boy Advance, que dará a Samus os poderes do jogo portátil (como a habilidade de andar em paredes e tetos). Nada disso ainda está confirmado

E isto é praticamente tudo o que foi dito sobre Metroid Prime. Fique ligado na EGM Brasil, que estaremos dando atenção especial a este que é um dos games mais aguardados para o GameCube. Pintou novidade, a gente conta!

Acima, o Grapple Beam em ação, e Samus atacando uma espécie de planta suspeita

***Metroid Prime* será um game de tiro em primeira pessoa, mas essas duas imagens mostram que o jogo mudará para uma visão externa em certos momentos**

Produtora:	Acclaim
Desenvolvido por:	Acclaim Studios Austin
Jogadores:	1-4 (talvez mais)
Dificuldade:	Ação
% Desenvolvido:	50%
Lançamento:	Setembro de 2002
Outras plataformas:	Xbox, PlayStation 2
Site:	www.turok.com

A boa: As armas. Turok é famoso por suas armas imensas e este jogo não irá desapontá-lo.

A má: A equipe de Turok atirou com armas de verdade contra pedaços de carne para acertar o som dos disparos.

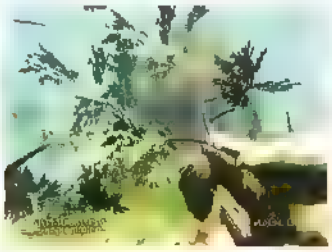
E a péssima notícia: Depois disso, eles pegaram os pedaços de carne e fizeram sanduíches. Ok, nós podemos estar mentindo sobre essa parte.

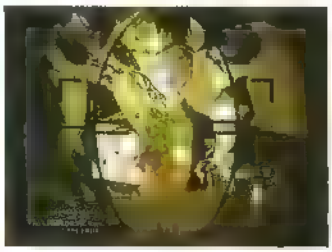
Turok: Evolution

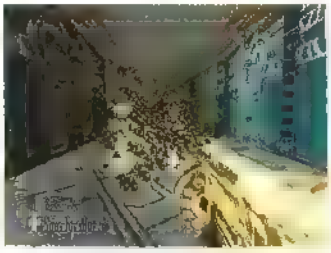
Turok é texano. Bem, tecnicamente não, já que "tribos do sudoeste existiam antes do Texas", nos disse Dave Dienstbier, diretor de criação do Acclaim Studios. Mas chega de besteira. Desta vez a diversão começa em 1886 quando Tal'Set (nome tribal de Turok) enfrenta seu arquiinimigo, o Capitão Tobias Bruckner. Um aviso: nunca se meta com um capitão. Tal'Set gostaria de ter sabido disso antes de ser arremessado por Tobias na misteriosa fissura que o teletransportou para uma terra infestada de dinossauros. É um saco quando isso acontece. Mas nós jogadores achamos legal.

Essa mesma fissura dá à Acclaim a possibilidade de transportar Turok de volta para o ambiente da selva que popularizou o primeiro jogo, ou "de volta às raízes", como diz Dienstbier. Entretanto, essa não é uma floresta digital qualquer. É um organismo vivo, composto por árvores e arbustos que balançam e se mexem. E, acima de tudo, podem ser explodidos. Se lembra do farfalhar de arbustos que precedia o pulo de um raptor, em Jurassic Park? Aqui você encontrará isso e muito mais. Na fase da selva que jogamos, Tur... quero dizer, Tal'Set estava cercado por essas feras. Em vez de atacá-las uma de cada vez, o anjo guardião da Acclaim sugeriu que atirássemos nas árvores. "Cê tá louco, árvores não têm centesi" retrucamos. Mas a voz me persuadiu a tentar. Para agradá-lo, atiramos nas árvores, e... madeiraaaaa... elas caíram...na cabeça de Turok. Game Over. Riram da nossa cara por um tempão. O correto seria ter atirado nas árvores por outro ângulo, para que elas caíssem sobre os dinos. Dienstbier demonstrou isso ao derrubar metade da floresta com uma metralhadora, esmagando os répteis com madeira suficiente para encher umas dez casas de material de construção. Mas a maioria das feras não fica parada esperando pra tomar porrada como os dinossauros da floresta (que possuem cérebros minúsculos, portanto você tem que dar um desconto para sua estupidez natural). Criaturas híbridas meio humanas, meio dinossauros e outros inimigos são muito mais inteligentes. Se nessa versão inicial os inimigos já se protegem e tentam te cercar, imaginem o que farão quando o game estiver terminado.

O camarada aí embaixo pode não parecer muito esperto, mas os inimigos deste game serão bem malandrinhos na hora do tiroteio







VÔOS DA IMAGINAÇÃO

Turok: Evolution tem fases de vôo, originalmente programadas para o primeiro game da série, mas que foram eliminadas pelas limitações do sistema. Basta dizer que bombardear dinossauros é uma boa alternativa ao uso do arco e flecha.

Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	Visual Concepts
Jogadores:	1-4
Gênero:	Esportes (Ação)
% Desenvolvimento:	80%
Lançamento:	Abril de 2002
[illegible]	Sega
Site:	www.sega.com
A boa:	Mesmo no atual estado, a espinha do jogo (jogabilidade e inteligência artificial) já é sólida.
A má:	Animações exageradas e bobinhas podem ser um pouco demais para os jogadores mais experientes.
E a péssima notícia:	Não existe péssima notícia, está tudo sensacional.

Soccer Slam

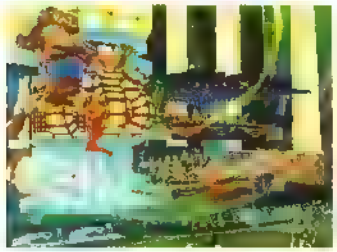
Este game caminha na divisa entre o inteligente e o estúpido (e dizemos isso com a melhor das intenções). Por um lado a fórmula dos jogos de Arcade da Midway evoluiu, há inovações como power-ups e movimentos especiais. Por outro, o estilo de animação e os clipes dramáticos em câmera lenta apelam a um público mais jovem. Se você interpreta isso como estúpido ou inteligente, não é da nossa conta.

As partidas de três contra três lembram vagamente o futebol. Na verdade, seu objetivo é testar sua habilidade de ficar em pé em um campo hostil onde vale tudo. No meio da pancadaria, você pode tentar encaixar um gol ou dois. É simples assim.

Uma variedade de movimentos especiais irá ajudá-lo a passar pelos adversários (com um pouco de sorte) sem problemas. Fintas, arrancadas e giros são apenas alguns deles. O verdadeiro desafio é colocar a bola no gol: cada jogador possui chutes especiais, e os melhores são exibidos em câmera lenta, no melhor estilo Matrix.

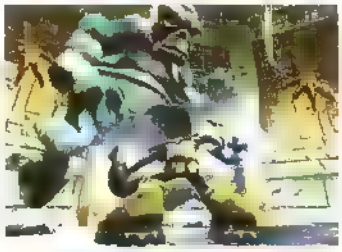
A defesa consiste, principalmente, em derrubar seu adversário, seja com rasteiras ou simplesmente acertando uma bela porrada na cara (o que não é ilegal, claro). Quanto mais jogar, mais hábil ficará seu time, possibilitando o uso de novos e interessantes power-ups. A Visual Concepts está com este interessante título no caminho certo.

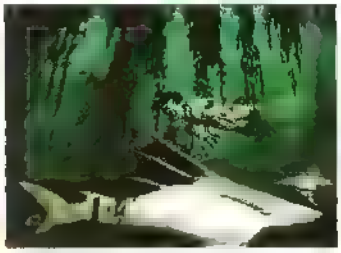
O visual dos jogadores é dos mais malucos, incluindo grandalhões mal-encarados, gatas de top e até drag queens. Opa, não, aquele de saia é um escocês. Desculpe.



Vexx

Imagine Mario com garras enormes, uma atitude agressiva e ataques selvagens (os botões L e R controlam as armas do braço), e você terá uma idéia do novo personagem da Acclaim (previsto para **outubro**). Os produtores não têm vergonha das semelhanças. Na verdade, eles se inspiraram muito em Banjo-Kazooie, mas também evoluíram o gênero com uma filosofia do tipo "se você vê, dá pra chegar lá". Eles podem se orgulhar dos detalhes e do belíssimo visual.





Resident Evil

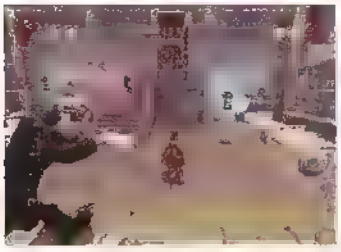
Chris e Jill foram matar uns zumbis. Wesker endoidou e Barry, o cretino, fugiu com toda a erva verde. Você entendeu todo esse papo? Não? Sorte sua, pois no **terceiro trimestre** poderá experimentar, pela primeira vez, a apavorante ação do Resident Evil original. Toda aquela história de cabeças explodindo, armas disparando, cães mordendo, sangue voando e puzzles sendo resolvidos, que colocou este jogo em nossa lista dos 100 melhores de todos os tempos, agora vem com os melhores gráficos já vistos. Mesmo aqueles que já decoraram a planta daquela manjada e conhecida mansão irão adorar as novas áreas, os mistérios, os filmes renderizados, o sistema de combate revisado e outras novidades que a Capcom está preparando. (Guarda um segredo? Apostamos que teremos novas armas).

GRELHADO NA BRASA

"Bem ou malpassado?" Esperamos que este lança-chamas bacanudo aí ao lado tenha um papel maior do que sua breve aparição no RE original. E as cenas de diálogo (abaixo), não estão mais completamente ridículas.

Scooby-Doo!

Este era um jogo que poderia merecer uma tirada de sarro. Mas, surpreendentemente, Scooby-Doo! parece estar bem melhor do que esperávamos. No papel do desajeitado cachorrão, você irá explorar fases bem elaboradas, resolver mistérios e interagir com sua velha turma. Como o jogo é baseado na versão clássica do desenho animado, você pode esperar pelas aparições de Don Knotts e Tim Conway. A THQ pretende lançar Scooby-Doo! em **outubro**.



Blood Omen 2

Eidos

Crystal Dynamics

1

Aventura

75%

Março de 2002

PlayStation 2

www.legacyofkain.com

Kain faz os outros heróis de videogames parecerem bandões.

Os games de vampiros que já existem não são o bastante?

Ser atingido acidentalmente por uma imensa nuvem de sangue em suspensão.

Como todos os bons heróis de videogames, Kain, a estrela de **Blood Omen 2**, mata brutalmente inocentes habitantes de um vilarejo, bebe o sangue de seus inimigos e está cego pela sede de vingança. Pensando bem, estas não são características muito heróicas. Mas quem precisa de valores morais quando se pode ser um anti-herói bacanão? Pela primeira vez, desde o primeiro Blood Omen, a **Crystal Dynamics** nos dá o controle de Kain, o rei deposto dos mortos-vivos.

E pode ser que a série nunca mais seja a mesma. Cronologicamente, o game se passa 400 anos depois da primeira aparição de Kain, e 1000 anos antes das aventuras de Raziel no primeiro Soul Reaver. Os últimos séculos foram difíceis, e o poder e influência de Kain foram corroídos. Enfurecido, rancoroso e cheio de vingança, ele tenta recuperar seus poderes perdidos, a arma Soul Reaver e o controle de Nosgoth.

BO2 funde os estilos de jogos de ação e aventura com elementos típicos de RPG. Você terá a sua quota de matança sangrenta, mas também terá que conversar no pub com os habitantes locais para conseguir informações. As habilidades de Kain no combate mano-a-mano são fenomenais, ele pode manejar na boa qualquer arma derrubada por um de seus oponentes, embora elas só agüentem uma certa carga de abuso antes de se quebrarem. Depois de derrotar um inimigo, Kain pode se recuperar bebendo o sangue de sua presa abatida. Um impressionante volume de sangue jorra dos corpos diretamente para a boca de Kain. Além de seus golpes assassinos, você irá comandar habilidades de transmutação e saltos incríveis assim que recuperar seus poderes malignos.

Visualmente, Blood Omen 2 apresenta gráficos surpreendentes e ambiciosos. A exploração de uma populosa cidade medieval e seus subterrâneos é totalmente integrada, não existindo a necessidade de carregar as imagens ao entrar e sair dos prédios.

Vampire Slayer

Electronic Arts

The Collective

1

Ação

50%

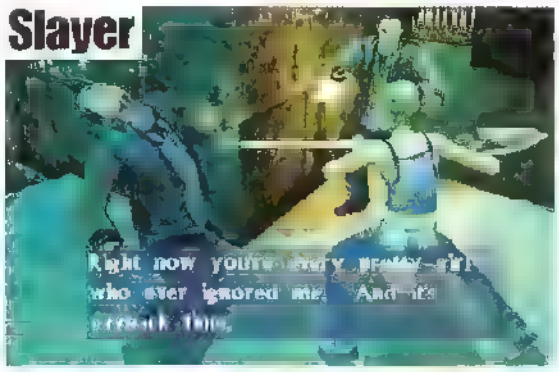
Março de 2002

www.ea.com

Uma bela apresentação gráfica e muito controle.

Não há modo para dois jogadores e nenhum dos atores da série faz as vozes dos personagens.

A cara dos vampiros quando tomam um chute naquele lugar.



Games baseados em programas de TV normalmente são um desastre (lembre de V.I.P ou Dukes of Hazzard para PSOne), e portanto, a boa transição de **Buffy** para o entretenimento interativo salta aos olhos como uma verdadeira anomalia.

Já esperávamos que o jogo fosse bom – vimos ótimas telas da **EA** – mas o que surpreende é como ele está ficando divertido. Até agora, só podemos jogar algumas fases, porém foi o suficiente para nos deixar esperançosos quanto ao potencial da versão final.

Pegue Resident Evil Code: Veronica, substitua as escopetas e facas por lutas, adicione uma pitada de humor e você tem um jogo que é difícil de largar. Os movimentos de Buffy são graciosos como os de Max Payne, e seus ataques são tão divertidos de se olhar quanto de executá-los. Se você aprender os comandos de combo, dá pra acabar com uns vampiros de uma maneira bem estiosa, igual à TV.

A The Collective (moçada responsável pelo desenvolvimento) entende perfeitamente os conceitos da série, e isso se reflete em todas as pequenas nuances do game. Por exemplo: o diálogo é perfeito, com inimigos que costumam tagarelar bobagens antes de exibir os caninos. Buffy está sempre pronta a responder à altura.

Uma observação especial para os fãs de Sarah Michelle Gellar: a cyber gata do CD é uma boa réplica de sua loira favorita da TV. Na verdade, todos os personagens estão ótimos: Willow é uma Alyson Hannigan perfeita, e o Angel poligonal reproduz bem as expressões reprimidas de David Boreneaz.

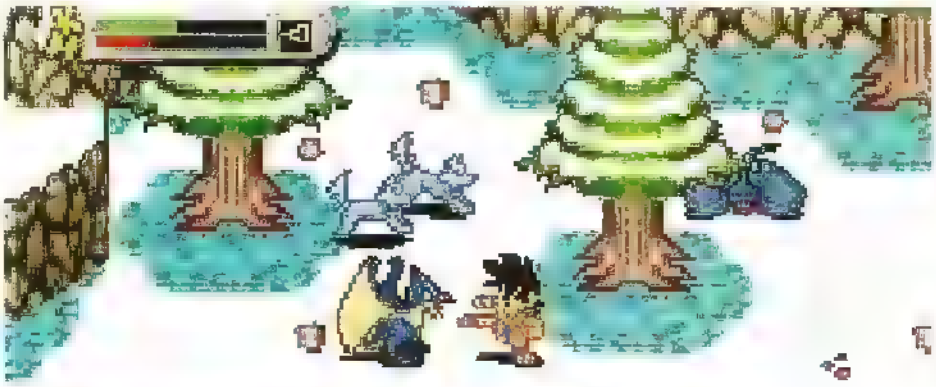
GAME BOY ADVANCE

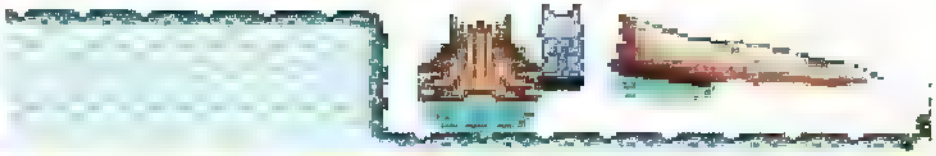
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

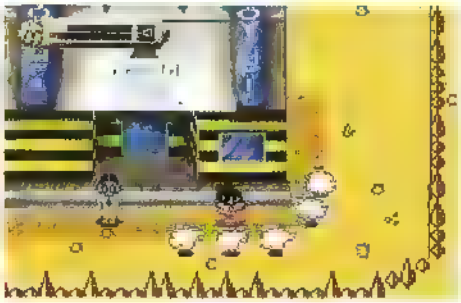
Não é de hoje que milhares de fãs de *Dragon Ball* esperam por games de *Dragon Ball Z*. Alegrem-se, seguidores de Goku! A **Infogrames** ouviu seus apelos, e vários games *Dragon Ball Z* estão a caminho.

O primeiro deles é **The Legacy of Goku**, e deve ser lançado em **maio** para o Game Boy Advance. É um RPG de ação que coloca o jogador no papel do garoto de cabelos espetados em sua eterna missão de salvar o mundo e proteger as sete Esferas do Dragão. O game engloba as três primeiras fases de Dragon Ball Z, incluindo as sagas Sayajin, Namek e Frieza.

Você terá uma bela variedade de ataques, incluindo socos, chutes e – claro – o poderoso Kamehameha, tudo para enviar seus inimigos pelos ares. Assim como no anime, há inimigos poderosos de sobra, afinal de contas, o mais bacana de DBZ são as batalhas homéricas contra os mais poderosos vilões, certo?

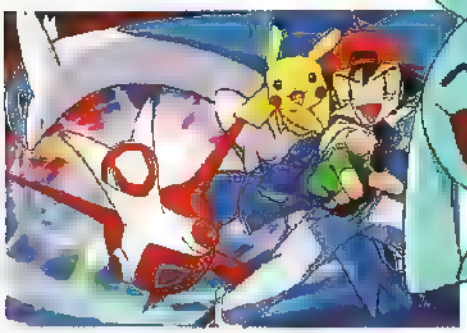






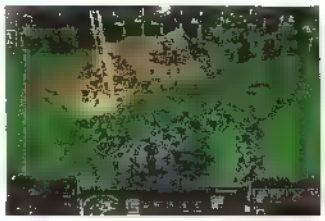
Pokémon Advance

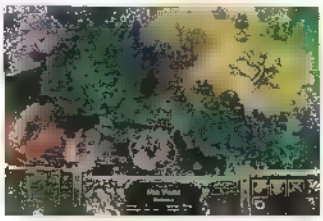
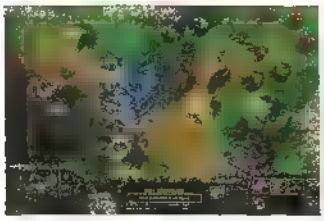
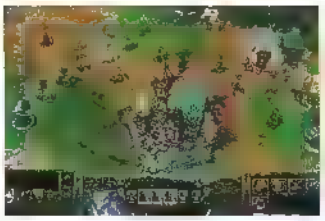
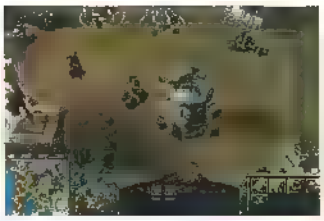
Você pensou que estivesse livre deles, mas a Nintendo não perdoa: uma nova leva de monstrinhos já está chegando ao Game Boy Advance. Mesmo não sabendo muita coisa sobre o game, que não tem data definida para lançamento, é certo que 100 novas criaturas irão se juntar à turma de Pikachu. Algumas delas já foram reveladas: os lendários Latios e Latias, e os pequeninos Sornano, Balbeet e Yomawaru. Claro, alguns desses nomes provavelmente mudarão quando o jogo for lançado no Ocidente.



Warcraft III

[illegible]	Blizzard
[illegible]	Blizzard
[illegible]	I
[illegible]	Estratégia / RPG
% [illegible]	75%
Lançamento:	Segundo Trimestre
Outras Plataformas:	Playstation 2
Site:	www.blizzard.com
A bom:	O game terá novas raças e está com um visual fantástico.
A mal:	Já não está demorando demais para ser lançado?
E o pior:	O lançamento do jogo já foi adiado várias vezes.



Com todo o sucesso de O Senhor dos Anéis, poucas vezes se falou tanto de Orcs, humanos e Elfos como ultimamente. Essa conversa só tende a aumentar, principalmente com a proximidade do lançamento de **Warcraft III**, o novo capítulo do sucesso da **Blizzard**.

Warcraft é uma série que possui uma legião enorme de fãs, e está devendo um novo game há um bom tempo. As mudanças não são pequenas: WIII será o primeiro jogo 3D da série, e o outrora exemplo de game de estratégia ganhou mais ação e alguns elementos de RPG. Só para citar um exemplo disso, entre as unidade do game haverá a presença de um herói, um personagem que pode ganhar experiência durante o jogo, ou adquirir novas habilidades graças a algum item. Serão três tipos diferentes de herói para cada raça, sendo que todos terão características bem distintas.

WIII terá quatro raças selecionáveis, todas bastante balanceadas. Você poderá jogar com Humanos, Orcs, Night Elves ou Undead. Como é comum na série, cada raça tem variados ataques e unidades, além de muitas magias.

Quer mais Warcraft?

Quando Warcraft III for lançado, os fãs mais radicais terão um motivo extra para correr às lojas: a Blizzard estará lançando, em edição limitada, uma caixa especial para colecionadores, que além do game, trará um livro com ilustrações originais, um CD com a trilha sonora e um DVD com todas as animações do game, além de um monte de extras. Ah sim, o manual do jogo vem autografado por todo a equipe de criação. Coisa fina...

Rayman 3: O Caos dos Hoodlum

A **Ubisoft** já está preparando as novas aventuras do herói sem braços. **Rayman 3: O Caos dos Hoodlum** está programado para chegar a todos os consoles de nova geração no **final do ano**, mas talvez pinte um pouco antes dos PCs. O visual está incrível, e o novo título promete inovar a onda mas sem já singular jogabilidade de Rayman.

Tac Ops: Assault on Terror

Em **maio** chega mais um filhote da onda causada por Counter Strike. **Tac Ops: Assault on Terror** chegará ao país pela **Infogrames**, que usa o engine de Unreal para criar um game de tiro com enredo antiterrorismo. Já dá para prever que os modos multiplayer terão atenção especial, e provavelmente, irão disputar espaço com os fãs de Counter Strike.

EPISÓDIO 2002: O ATAQUE

Em 2002, os Role-Playing Games estão em todos os lugares. Junte-se à festa da EGM enquanto nós saudamos o massacre

Bravos leitores – suas vidas estão em grande perigo! Não por causa de ameaças do cotidiano como o mosquito da dengue ou a fumaça do cigarro dos outros. Na verdade, nós tememos é pela vida social de vocês, que corre o risco de ser sugada pela enorme quantidade de jogos de RPG que estão chegando este ano. A invasão é tão grande quanto a avalanche de 1999, quando mais de uma dúzia desses ladrões de tempo chegaram ao Playstation. Aproximadamente 30 aventuras de todo o tipo épico – RPGs de ação, RPGs tradicionais, RPGs online, você escolhe – estão encaminhadas para 2002, para todos os sistemas. Então o que resta a um fanático por RPG com pouco tempo? Equipe-se com muito café e refrigerante e junte-se à nossa festa, enquanto nós procuramos nessa bagunça toda os jogos aos quais vale a pena você dedicar seu tempo. O ataque dos RPGs começa agora. Venha conosco, se quiser viver.

Monstrômetro™

Fique ligado nestes quatro monstros, com os quais você vai cruzar nas próximas páginas. Listamos o estrago que eles fazem para mostrar como cada jogo nos afeta. Maior o monstro, maior nossa empolgação com o RPG. Se um jogo é muenhado, nosso herói, aqui ao lado, indicará a página correta.

Oiê!

DOS RPGS!

NOSSO MENU

58 Final Fantasy X
Project Ego

59 Kingdom Hearts
Jade Cocoon 2

60 Final Fantasy XI
Dungeon Siege

61 Hoshigami: Ruining Blue Earth

62 Suikoden III
RPG Maker 2
Arc the Lad Collection

63 Grandia Xtreme
Wild Arms: Advanced 3rd
Shadow Hearts

64 Xenosaga
Star Ocean 3: Till the End of Time

65 The Elder Scrolls III: Morrowind
Evolution Worlds

66 Tactics Ogre Gaiden: The Knight of Lodis
Star Wars Galaxy
Fengshen Yanyi: Legends of Gods & Heroes
Forever Kingdom
Pool of Radiance: As Ruinas de Myth Drannor
Magical Vacation
Shining Soul

67 Phantasy Star Online
Grandia II
Skies of Arcadia

Ilustração: Furifuri

FINAL FANTASY X

Sistema: PlayStation 2
Lançamento: já saiu
Tipo: Tradicional
Quantidade de Mana: 0
protagonista: Tidus (o Balão (MGSs) dos RPGs)

A chegada de Final Fantasy X prova que, mesmo com todas as distrações causadas pelo equivalente da Waterworld em computação gráfica (a bomba mais conhecida como Final Fantasy – O Filme), o criador da série Hironobu Sakaguchi continua um mestre na arte de se fazer um belo RPG. Assim, todo capítulo de FF, a galera que protagoniza FFX é nova, e a história do jogo é relacionada aos épicos do passado. Mas, apesar de toda sua inovação na jogabilidade, o roteiro de FFX não vai muito além do típico "um bando de adolescentes salva o mundo". O enredo gira em torno do protagonista Tidus, uma celebridade esportiva com um cabelo ridículo e seis de seus amigos que estão em uma cruzada para erradicar uma entidade do mal chamada simplesmente de Sin. Através de suas cruzadas ao longo do caminho, você vai se aproximando de seus amigos.

Sobre a inovação na jogabilidade da qual falamos há pouco: além de ser o primeiro Final Fantasy a chegar ao Playstation 2, FFX também é o primeiro da série a ter vozes para todos os personagens. E mais, FFX inova-se do Active Time Battles, o destaque do sistema de combate da série, ao optar por um sistema metódico em turnos, no qual escolher a pessoa certa para a situação certa é a chave para a vitória.

Não se preocupe – mesmo com essas mudanças, FFX ainda merece o pedigree Final Fantasy. Isso significa que os mais malucos pela série continuarão a encontrar uma infinidade de segredos, armas secretas e invocações nos lugares mais obscuros do mapa. E é claro, nenhum Final Fantasy está completo sem os Chocobos em computação gráfica que fazem valer a pena todas aquelas horas de batalhas contra monstros. Com o equipamento do PS2 a disposição e com o suporte do Dolby Digital 5.1 surround sound, a Square está se esforçando para que todos os efeitos sonoros fiquem melhores do que nunca.

É o seu tipo de cruzada?

Final Fantasy X mostra ao mundo que a Square ainda tem aquele toque mágico, o que é uma boa, tendo em vista o fracasso que foi sua estréia em Hollywood.

Lederhosen

Tidus, o herói de FFX, reintroduz uma moda meio esquecida, que não imaginávamos ver em um RPG: a lederhosen, calças usadas por tocadores de trombeta dos alpes suíços. Temos certeza que este item será o maior sucesso na próxima convenção de RPG.

Sangue Novo

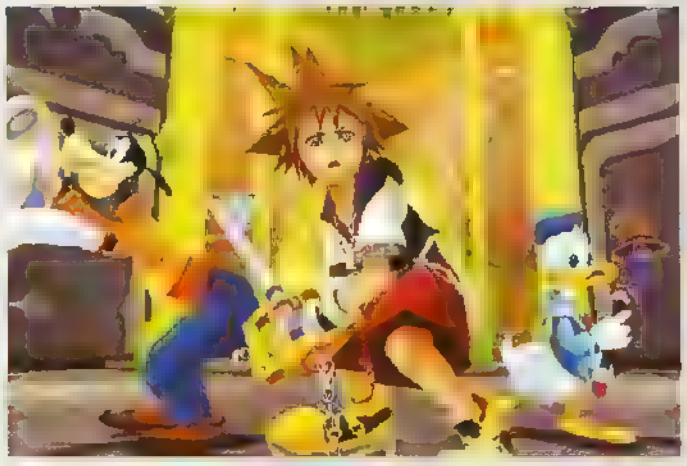
Olhando rápido, você pode achar FFX parecido com seus antecessores, mas investindo algum tempo nele, você verá como é diferente de todos. A Square deu a Toshiro Tsuchida, o diretor dos jogos de estratégia Front Mission, total controle para recriar o sistema de batalha de Final Fantasy X. O resultado é extremamente balanceado, com um sistema de turnos que se parece com xadrez, mas sem as casas.

Cruzadas Paralelas

Na parte inferior das próximas páginas, escavamos mais alguns RPGs para você encarar

KINGDOM HEARTS

Sistema: Playstation 2
Lançamento: Terceiro trimestre
Tipo: Ação
Personagem: Se o Pateta é um cão, como ele pode falar e o Pluto não?



Legiões de fãs de Final Fantasy ficaram empolgados com o anúncio da Square sobre Kingdom Hearts, um encontro de criadores conceituados de RPG e... bem, Mickey Mouse. Tá certo, os personagens da Disney são bacanas e amáveis, mas para ser sincero, será que a quem realmente quer embarcar em uma cruzada na qual você encarna o Pateta? Não responda "não" tão rápido – este jogo é surpreendentemente intrigante.

Kingdom Hearts une os mundos da Disney e da Square ao combinar franquias de desenhos bem conhecidas com um mundo de fantasia totalmente novo. A estrela de cabelo espetado do game é um garoto chamado Sora. Uma poderosa tempestade destrói sua casa na Ilha do Destino, e então ele começa uma jornada para localizar seus amigos desaparecidos no meio da bagunça. Durante sua aventura, ele irá encontrar personagens e locais cheios de clássicos da Disney, incluindo Alice no País das Maravilhas, Hércules, Tarzan, Pocahontas, A Pequena Sereia e outros queridinhos de todos.

Ok, então a coisa toda gira em torno de um marketing espetacular, mas como é que KH se desenvolve? As batalhas lembram passagens de FF com elementos de jogos com mais ação (como Zelda), o que cria um híbrido intrigante. Os combates são em tempo real, mas ataques e magias são selecionados através de menus. Isso resulta em um combate frenético, que dá um tabefe nas mecânicas tradicionais dos RPGs.

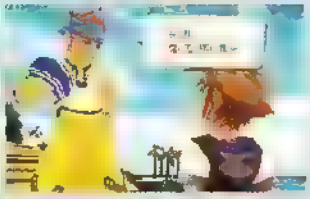
É o seu tipo de cruzada?

Apesar de não ser o RPG de nossos sonhos, Kingdom Hearts tem potencial para ser algo único e divertido. A dúvida é como a Square irá lidar com o time de superestrelas da Disney. Dadas as limitações da história, será praticamente impossível para Kingdom Hearts fazer justiça com todos os personagens.

"Beleza. Então você agarra o moleque e eu acerto ele. Daí a gente o cozinha pro jantar, ok?"

Visitas bacanas

Fãs da série estão carecas de saber como cada jogo de Final Fantasy é único. Apesar de todos dividirem temas e conceitos parecidos, cruzamentos entre títulos são, praticamente, inexistentes. Kingdom Hearts joga por água abaixo essa regra e estabelece, dentro do jogo, um verdadeiro quem-é-quem de estrelas convidadas de FF. Você achará Cid e Yuffie de FFVII, Squall e Selphie de FFVIII, e Tidus e Wakka de FFX, todos coexistindo no mundo estelar de Sora. Legal é pouco.



O Rei de Kingdom Hearts

Quem está por trás de um projeto tão diferente? Ninguém menos que o renomado designer de personagens de Final Fantasy, Tetsuya Nomura, que trabalhou em FFVII, FFVIII e Parasite Eve. Ele encabeçou o projeto de Kingdom Hearts como diretor e escolheu a dedo o resto do time a partir do pessoal talentoso da Square. "Escolhi o diretor de eventos de Vagrant Story e outros membros de alto nível que trabalharam em FFVII e VIII", disse. "Estou muito satisfeito com minha equipe".

Tetsuya Nomura

Revisado em 06/97

Sistema: Playstation
Lançamento: Já saiu
Tipo: Tradicional

[illegible]

FINAL FANTASY XI

Sistema: Playstation 2/PC
Lançamento: Quarto trimestre
Tipo: Ação/Online
Acerto alguém com gostosa ou Babamu

Milhares de jogadores podem conversar no mundo de FFXI, e batalhas podem rolar a qualquer momento, em qualquer lugar.

A idéia de jogar uma seqüência em seguida da outra – mesmo que seja de uma série fascinante como é Final Fantasy – pode soar como exagero. Mas essa continuação não é como o seu FF de cada dia, assim como no Phantasy Star Online para o Dreamcast, o drama de FFXI se desenvolve no ciberespaço. A diferença aqui é que este é um MMORPG, ou "massively multiplayer online role playing game", parecido com o EverQuest (PC). Isso significa que milhares de pessoas podem jogar online ao mesmo tempo (estimativas pensam em limitar cada mundo a 5 mil jogadores), enquanto outros "RPGs multiplayer online" como PSO e Diablo, só deixam jogar com um punhado de gatos pingados.

E o que todas essas pessoas vão fazer? A Square diz que o jogo terá um enredo geral como qualquer outro FF, mas ainda não foi revelado como a história irá se encaixar no conceito da rede. FFXI se passa em um planeta chamado Vana'diel, um lugar habitado por três tipos de personagens: Hume (humanos), Tarutaru (criaturas que lembram os Ewoks) e Elveren (pequenos humanóides). Vana'diel estará dividida em três gigantescos reinos – Bastaque, Sandoria e Windurst – que podem ser explorados por jogadores tanto de PS2 como de PCs. Algumas áreas são acessíveis somente para um ou outro tipo de personagem, e nós acreditamos que cada cruzada se dividirá em outras específicas, nessa enfrentaque a parte como mundo.

O mais impressionante é que tudo isso está incrivelmente perto de acontecer: FFXI está programado para chegar ao Japão nos próximos meses, e pode chegar aos EUA no fim do ano. Uma versão beta do game já está até rolando no terra do sol nascente. Ainda assim, um problema-chave a ser solucionado é como FFXI quebrará a barreira de linguagem para sua comunidade de assinantes estrangeiros. Phantasy Star Online carreira um elegante, ainda que limitado sistema de

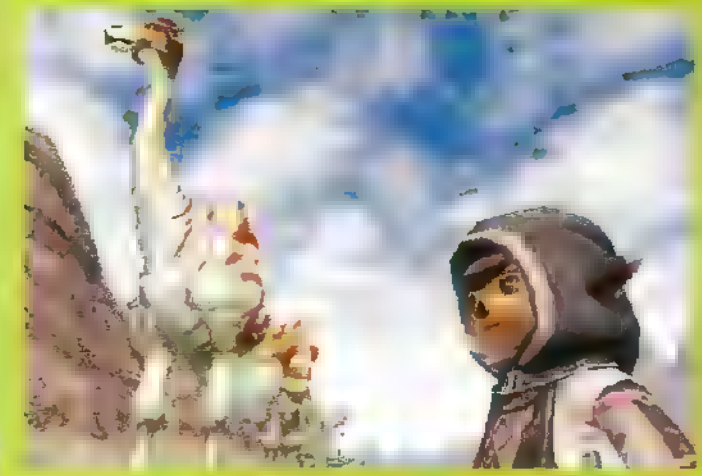
FFXI deixa os jogadores brincarem de estilistas com um belo sistema de customização. Armas, armaduras e roupas aparecem em seu personagem assim que você os equipa. E não se esqueça de levar um casaco antes de visitar calabouços gelados

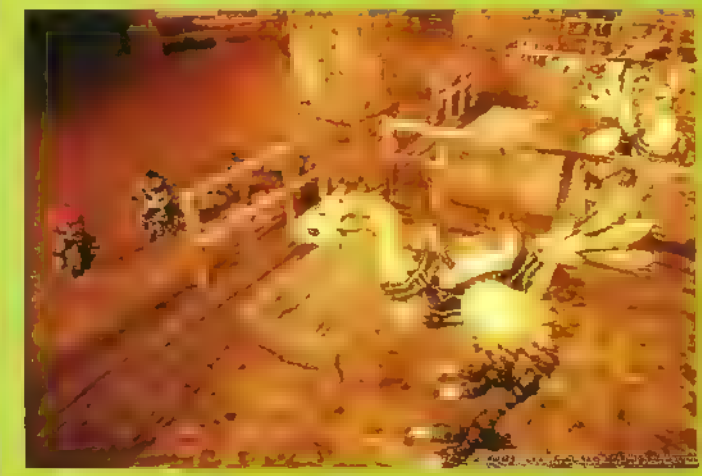
O que seria de Final Fantasy sem Ifrit, nosso demônio incandescente favorito. Aqui, um jogador de FFXI ao lado do Senhor do Enxofre

frases traduzidas em várias línguas. Dessa vez FFXI siga o exemplo, permitindo trocas de mensagens por jogadores de diferentes países. Mas nada está realmente decidido. A Square ainda terá que se pronunciar a respeito. Desse assunto, independente de quais funções o jogo terá

É o seu tipo de cruzada?

Se a popularidade de FSO serve de medida, FXI, rodando nos milhões de PS2s e PCs do mundo, deve ser ainda mais estimulante. Embora ninguém curta muito a idéia de acoplar um teclado ao PS2, tem gente que fará de tudo por algumas horas em Vana'diel.





Janela Para o Mundo

Você não cansa de ficar vendo reality shows na TV? Então visite a rede de realidade virtual da Square e veja como está o mundo de FFXI em ação. Vá até www.playonline.com/ffxi/ e entre no ambiente beta do game. Quando você estiver nos [illegible] tendo ainda existirá pouca coisa por lá, mas o game já está começando a ficar agitado. Enquanto você lê, voluntários japoneses estão jogando o FF mais peculiar já feito pela Square.

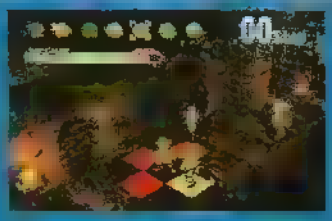
Destaque

Running Blue

Sistema: Playstation

Lançamento: Já saiu

Tipo: Estratégia



SUIKODEN III

Sistema: Playstation
Lançamento: Primeiro trimestre
Tipo: Tradicional
Química: Mistura personagens para descobrir ataques especiais

Os jogos Suikoden, da Konami, são conhecidos por suas excelentes histórias, cheias de reviravoltas e de um monte de personagens memoráveis. Se você segue o sucesso da série desde o PSone, ficará feliz em saber que Suikoden III irá amarrar os laços frouxos que o

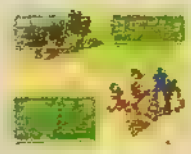
final do último game deixou.

A mais óbvia mudança é a transformação dos gráficos, de 2D para um mundo totalmente 3D. O sistema de batalhas também foi inteiramente modificado. Ao invés do antigo, que mantinha os personagens agrupados durante a batalha, agora você pode atacar de qualquer lugar do campo, dependendo de onde seus personagens ficarão após o movimento. Se um aliado está entre você e o inimigo, você pode repensar sua estratégia, já que é possível contar com fogo aliado.

É o seu tipo de cruzada?

Os valores de produção de Suikoden III podem não estar nos níveis de um Final Fantasy X, mas nós aguardamos uma história excelente e uma jogabilidade parecida com a dos dois jogos anteriores. Se mantiver o calor e o charme da série já está de bom tamanho.

Uma Seleção de Heróis



Enquanto ter muita gente controlável em um RPG pode comprometer o desenvolvimento dos personagens (Chrono Cross, é pra você mesmo que estamos olhando), Suikoden sempre se preocupou em lhe oferecer um bando de aventureiros (os primeiros dois jogos tinham 108 cada) sem perder a personalidade e a força distinta de cada um.

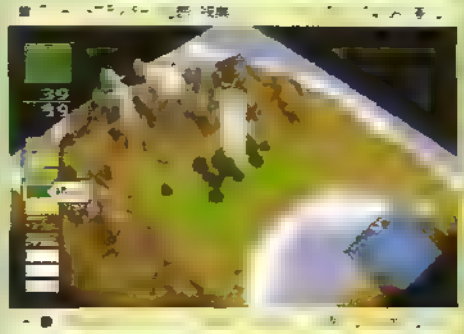
Patos Kamikazes

Kingdom Hearts não será o único jogo a ter um pato falante. Suikoden III tem uma cidade inteira deles, chamada Duck Clan. Eles são a nata de patos treinados especialmente para a guerra. Tendo uma certa lábia, um raciocínio manhoso e sendo bem sugestivo, você pode até recrutar o bravo pássaro Major Joe para a sua turma de aventuras. Será bom pra você, ação é o nome do meio desse pato. Só o mantenha bem longe de seu carro depois de lavá-lo.

Escolha a sua própria aventura

Como, você quer mais RPGs? Então crie um com RPG Maker 2

Se você já jogou um RPG e pensou "Mesmo que estivesse em coma alcoólico conseguiria escrever um diálogo melhor que esse", então se acalme e espere até o segundo semestre, quando a Agetec planeja lançar o RPG Maker 2 (título provisório) para o Playstation 2. Esse kit de construção de RPGs da ASCII e Enterbrain é uma seqüência do RPG Maker (Agetec) para o Playstation, cheia de visuais 3Ds (que continuam abaixo do esperado) e ferramentas de edição mais poderosas. O "jogo" dá ao mestre júnior dos magos tudo que ele precisa para invadir as cruzadas de nova geração, salvá-las no memory card e mandar para os amigos, tudo pela magia de um design medíocre. Mas falando sério, nas raras mãos daqueles que sabem o que estão fazendo, RPG Maker 2 pode produzir alguns resultados surpreendentes. Nós descobrimos por nós mesmos, quando a EGM norte-americana e a Agetec patrocinaram um concurso para eleger o melhor RPG criado por leitores. Se RPG Maker 2 se mostrar tão versátil quanto seu antecessor do Playstation, pode apostar que veremos uma promoção similar.



Review pg. 75-78

Arc The Lad Collection

Sistema: Playstation 1
Lançamento: Já saiu
Tipo: Tradicional

[illegible]

GRANDIA XTREME

Sistema: Playstation 2
Lançamento: Sem data
Tipo: Tradicional
Mais conhecido pelo: o Grandia mais abusado

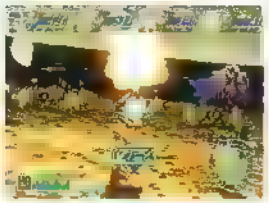
Geralmente, jogos com a palavra "Xtreme" (extremo) no título envolvem surfar pelo ar ou fazer bungee jump na lava. Por isso mesmo seus palpites de por que o novo Grandia é chamado de Xtreme são tão bons quanto os nossos. A estrela do jogo é Evan, um caçador de recompensas que quebra as convenções de como deve ser um herói de RPG por ser um pouco idiota (pense em Han Solo). Numa estonteante armadilha do destino (que você perceberá com cinco segundos de jogo), Evan é sugado para uma história de guerra, traição e intriga depois de visitar uma misteriosa ruína. A Grand Art está produzindo o game,

e o pessoal da Enix já lançou o título no Japão (não se sabe quem fará o lançamento nos EUA, mas o game certamente sairá por lá).

É o seu tipo de cruzada?
Não estamos seguros, mas se a Game Arts puder trazer de volta o que faz da série Grandia a algo tão bom (sistema de combate inovador e personagens carismáticos), este será um daqueles jogos obrigatórios de 2002.

Inercia extrema

Grandia Xtreme toma como base a inovadora função de batalha de Grandia II e adiciona o chamado "Synchoflash", um ataque especial de tempo que permite a vários personagens se reunirem e atacarem simultaneamente o inimigo. Acertar o timing correto para uma ofensiva dessas pode ser meio complicado – as batalhas em GX combinam tempo real com elementos de turno, assim como nos jogos anteriores.

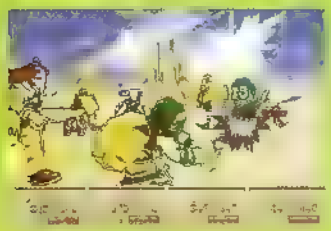


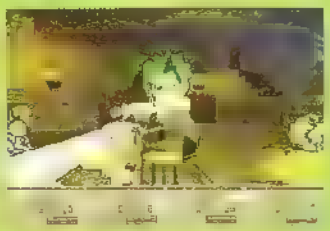
WILD ARMS: ADVANCED 3RD

Sistema: Playstation 2
Lançamento: Sem data
Tipo: Tradicional
Tente também: Fiever vai ao oeste, para Super Nintendo

Muito parecido com o filme que o inspira, a série Wild Arms (Sony) tem o que é bom (quebra-cabeças inovadores), o que é ruim (roteiros bobos) e o que é feio (gráficos confusos de batalha) nos RPGs. Felizmente, esta terceira edição parece ter finalmente se livrado desses estigmas, graças aos bravos produtores da Media Vision.

Enquanto os dois primeiros jogos de WA se confundiam com os temas do velho oeste, WA3 realmente abraça essa faceta das fronteiras norte-americanas. Cada um dos personagens do jogo carrega uma arma de fogo, os cenários são cidades-fantasma e canais empoeirados e a trilha sonora lembra Sergio Leone e suas composições bangue-bangue-spaghetti. O ponto alto da série, porém, é sua direção de arte. Os personagens e monstros agora carregam um visual cartunesco em cel shading, lembrando jogos como Jet Grind Radio (DC) e Cel Damage (GameCube e Xbox).





É o seu tipo de cruzada?
Wild Arms, enfim, fica um pouco "selvagem", e isso pode reenergizar esta série estagnada.

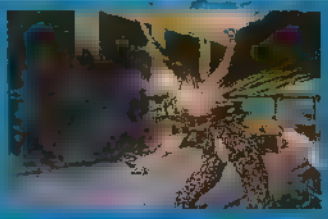
RPG-desenho

Wild Arms possui gráficos em cel-shading, mas esta não foi a única aventura a usar esse tipo de visual. Harvest Moon: Save the Homeland para PS2 foi o primeiro RPG no estilo. Há também o game que nunca existiu: Popolocrois II, da Sony, o mais recente no estilo de livros ilustrados japoneses, mostrado para o PS2 em 1999. Vários atrasos depois, seu lançamento está marcado para "algum momento de 2002".

Rumoria

Shadow Hearts
Sistema: Playstation 2
Lançamento: [illegible]
Tipo: Tradicional

Este RPG inusitado vem da produtora Sacnoth, a mesma que criou Koudelka para o PSOne. Shadow Hearts conta a história de um maluco chamado Yuri, que é mandado por vozes do além resgatar uma garotinha das mãos de um serial killer chamado Roger Bacon. Você o persegue através dos campos chineses e embarca em uma grande aventura tentando impedir o sacrifício e uns rituais demoníacos. Ah, é nos mencionamos que o próprio Yuri pode se transformar em besta violenta, especialmente para combater certos demônios?



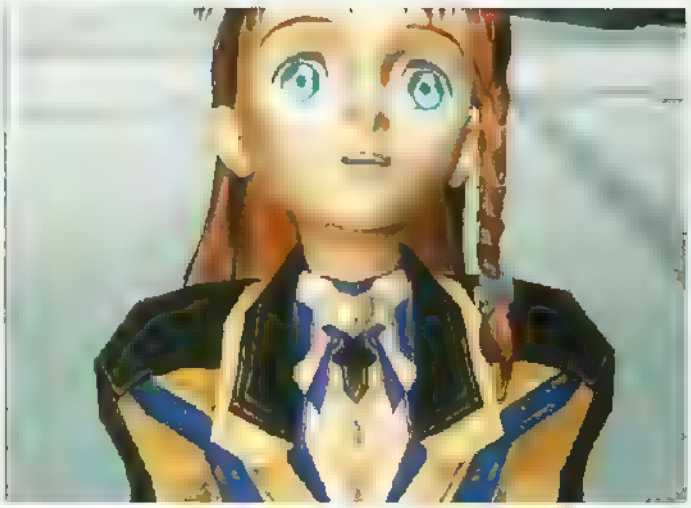
XENOSAGA

Sistema: PlayStation 2
Lançamento: [illegible]
Tipo: Tradicional
Pré-requisito: Filosofia

Poucos jogos [illegible] Xenogears (S[illegible] Square [illegible] Alguns [illegible] abuso de drogas [illegible] gestiona que um [illegible] Outros fa[illegible] namente grande e [illegible] sistema [illegible] batalhas. E, é claro, [illegible] aque[illegible] preferíssem. Para [illegible] série, a S[illegible] e pulo [illegible] cussão e [illegible] da Namco, que [illegible] jogo.

Assim como o Star Wars original, é, na verdade, o episódio [illegible] Xenogears era o [illegible] capítulo de um conto maior. Fãs sangrando se ap[illegible] mas, [illegible] mente [illegible] anos [illegible] os eventos de Xenogears [illegible] jogo [illegible] verdadeira gênese do épico. Em seguida, se você preferir. Fãs do primeiro jogo certamente reconhecerão lugares e feições familiares, mas a enorme [illegible] de séculos que separam os títulos significa que a maior parte do conteúdo aqui é inteiramente cópia e nova.

Novidade, Xenosaga oferece cenários como exos e personagens em 3D com estilo de anime. Ao contrário das fantasias a proposta na maior a dos RPGs, o mundo do jogo é o paraíso do geek em ficção científica. Você encontrará robôs gigantes, terá casos amorosos com andróides e irá embarcar em uma viagem intergaláctica. Mas espere para ver o enredo de Xenosaga: uma viagem a um lugar sagrado para descobrir a verdade sobre Deus e os segredos do universo. Carambá! Bom, parece mais divertido que a greja.



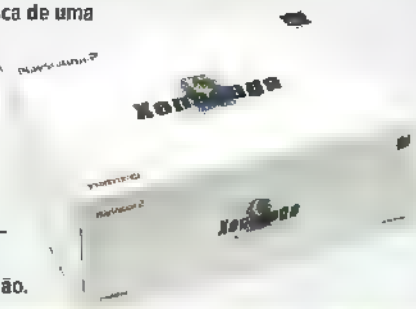
É o seu tipo de cruzada?
No geral, Xenosaga parece ainda mais ambicioso que seu predecessor. Mesmo assim, o potencial para misturar religião e filosofia pode ser muito para jogadores mais ligados em games comerciais ou fiéis seguidores da Bíblia em geral.

O retorno de Xenogears

A Square apostou mais em Xenogears quando o jogo foi lançado em 1998, e somente um número limitado de cópias foram feitas. Assim que fãs espalharam a magia do game para a comunidade RPGística, cópias dele começaram a ficar realmente escassas. No fim de 2000, CDs de Xenogears chegavam a US$ 100 nos sites de leilão. Felizmente, a Square relançou o jogo em 2001. Hoje, é possível conseguir uma cópia a US$ 39,99 nas lojas gringas — ou por um preço mais camarada em "lojas especializadas" no Brasil — e experimentar este clássico controverso.

Pensando dentro da caixa

Assim que Xenosaga foi lançado em fevereiro no Japão, fãs ferrenhos puderam se degladiar em busca de uma edição limitada. A caixa grande e branca da foto guarda os dois discos do jogo (com rótulos em cores especiais e personalizadas), uma figura da gracinha robótica KOS-MOS e outros mimos. A Namco não comentou se fãs de outros países terão um agrado parecido, mas achamos que não.

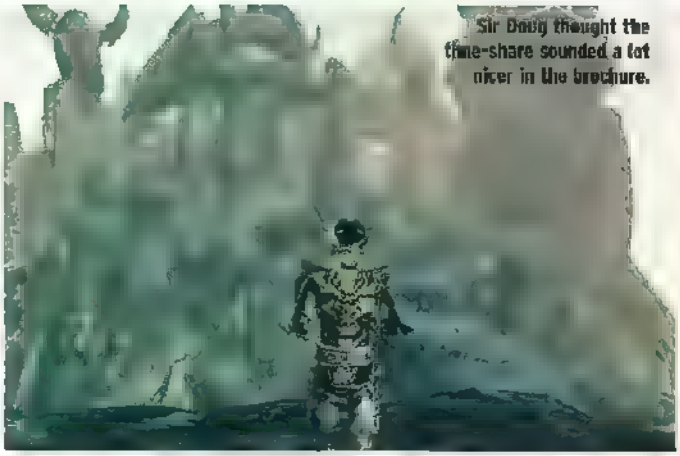


[illegible]
Sistema: PlayStation 2
Lançamento: [illegible]
Tipo: [illegible]

[illegible]

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Sistema: Xbox
Lançamento: terceiro trimestre
Tipo: Ação
Dor nas costas: o jogo contém mais de 2.000 objetos para você achar e carregar



Sir Doug thought the time-share sounded a lot nicer in the brochure.

Fanáticos por RPG acostumados com histórias lineares podem pensar que o gênero tão amado foi pelas cucuias quando jogarem Morrowind, o primeiro RPG para o Xbox, cortesia da Bethesda Software. Essa adaptação do PC não jogará você de um ponto específico da história a outro, nem fará qualquer outra coisa a que você está acostumado em um jogo do gênero. Em vez disso, é uma aventura que se passa em uma terra onde qualquer herói com tempo para gastar encontrará um zilhão de coisas para fazer.

Cuidado com os monstros: os combates em The Elder Scrolls são em tempo real

E não é só porque o mundo em que se passa o jogo – que tem mais de 15 kilômetros quadrados, e isso em tamanho real – é gigantesco, nem porque o jogo não tem um objetivo único. Apesar de você poder levar uma infinidade de mini-jornadas (tudo, desde caçar um monstro até escoltar alguém), seu personagem ainda tem um objetivo principal: salvar a província de Morrowind de um culto. A principal razão deste jogo consumir tanto tempo é seu mundo imersivo, detalhado a ponto de você poder ver os talheres na mesa dentro das casas. "Entrando na casa de um cara você pode olhar seus armários em busca de uma calça, ou então ler os livros dele", diz o líder do projeto, Todd Howard. "Você pode ver o que eles estão plantando, pegar frutos, comê-los e ver o que eles fazem com você". E as sementes podem depois ser misturadas em poções.

É claro, entrar nas propriedades privadas de outras pessoas pode colocá-lo em maus bocados. "Você pode pegar qualquer coisa que possa carregar", diz Howard, "mas é como na vida real, se alguém o vir pegando algo, pode atacá-lo ou contar às autoridades". É a liberdade de escolha que transforma Morrowind em uma aventura de final tão aberto. Suas ações moldam as reações de quem o cerca, além dos tipos de cruzadas que você consegue. Mas será que os fãs de RPG do Xbox aceitarão toda essa responsabilidade? "Eu acho que eles querem desse jeito," diz Howard. "Você pode fazer o que quiser, mas nós ainda mostraremos o caminho para o sucesso se você quiser seguí-lo. Pensando assim, o jogo é similar a Grand Theft Auto III, só que 100 vezes maior".

É o seu tipo de cruzada?

Se você é o tipo de jogador que explorou cada criado-mudo em Shenmue (DC), o mundo hiper detalhado de Morrowind é perfeito para você, mesmo que os gráficos climáticos não estejam do porte do Xbox.

Lição do livro

Em vez de construir seu personagem pelo jeito tradicional, através de pontos de experiência, Morrowind parte para o use-ou-perca quanto às habilidades, as quais você escolhe quando cria seu personagem. O jogo carrega 27 habilidades divididas em três categorias – combate, furtividade e magia – e você as aumenta conforme as usa, ou pagando para treiná-las, ou lendo livros que você achará perdidos pelo mundo (o jogo tem mais de 300 livros no total). "Um guerreiro deve aumentar seu nível usando armadura pesada e espadas", diz Howard, "mas um ladrão crescerá usando outras coisas. É um grande sistema que recompensa o jogador por dar um caráter a seu personagem, em vez de só matar coisas".

Eu não tô cansado!

[illegible]

[illegible] que. "Nós gostamos de manter cada jogo da série novo, então não são sequências baseadas [illegible]

[illegible] pessoas que já tiverem jogado os anteriores só estarão mais familiarizados com os nomes e a cultura do mundo".

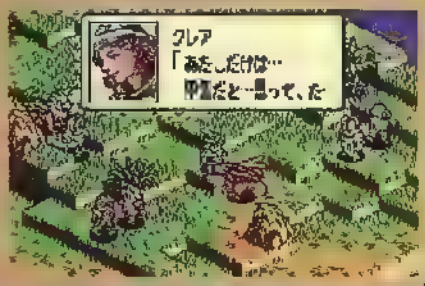
Evolution: Ancient Wonders
Sistema: GameCube
Lançamento: Segundo [illegible]
Tipo: Tradicional
O relógio conta: [illegible]

Evolution, fruto da parceria [illegible] UbiSoft [illegible] Sim, [illegible] Elas parecem jogos [illegible] Mas personagens coloridos [illegible] sistemas de combate [illegible] nos. Certo, a [illegible] do RPG [illegible] GameCube [illegible] fã de Evolution, ficarão felizes [illegible] que este requisita [illegible] personagens e histórias [illegible]

TACTICS OGRE GAIDEN: THE KNIGHT OF LODIS

Plataforma: Game Boy Advance
Lançamento: Sem data
Tipo: Estratégia

O original Tactics Ogre (PSOne) foi uma verdadeira jóia da estratégia RPG, baseado no sistema de turnos. TO Gaiden, que sai em 2002 pela Nintendo e Quest, pretende ultrapassar seu predecessor com uma nova história épica, toneladas de melhorias e um modo de batalha entre dois jogadores.



STAR WARS GALAXY

Sistema: PC
Lançamento: sem data
Tipo: Ação/Online

Com Episódio II chegando aos cinemas, não é difícil de entender a expectativa dos fãs de Star Wars com este RPG online. Aqui o jogador é colocado na pele de um Jedi (ou de um Wookie, Jawa, você escolhe) no meio do universo criado por George Lucas.

FENGSHEN YANYI: LEGENDS OF GODS AND HEROES

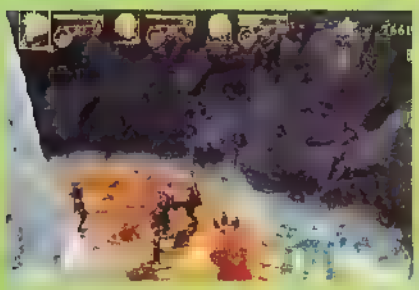
Sistema: Playstation 2
Lançamento: Primeiro trimestre
Tipo: Tradicional

A Koei sempre foi boa em deixar a história chinesa divertida, então vamos torcer para que Fengshen Yanyi seja assim. Através da China, você combaterá mal-encarados, lutará contra forças demoníacas com o seu fiel Bao Bei (seja lá o que for isso), e construirá sua história ao longo do caminho.

FOREVER KINGDOM

Sistema: Playstation 2
Lançamento: Já saiu
Ação: Ação

A Agetec talvez não queira que você saiba disso, mas este jogo é EverGrace II, a sequência do flácido game para PS2, da From Software. Com gráficos e sistema de lutas melhorados, FK é uma imersão nos RPGs de ação.



POOL OF RADIANCE

Sistema: PC
Lançamento: Já saiu
Tipo: Tradicional

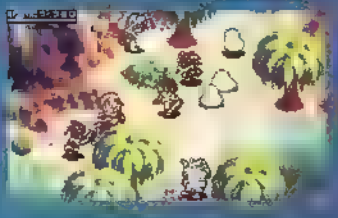
RPG dos mais tradicionais, este game é baseado nas regras da terceira edição de Advanced Dungeons and Dragons, e se passa no universo Forgotten Realms. Cenários bem interessantes e um belo visual são o destaque do game.

MAGICAL VACATION

Plataforma: Game Boy Advance
Lançamento: Sem data
Tipo: Tradicional

Este novo RPG da Nintendo e da novata Brownie Brown tem um sistema exclusivo de luta por turnos entre seis pessoas, 16 tipos de magia e vários elementos multiplayer (principalmente no que diz respeito à monitoração da comunicação). E o jogo tem um visual sensacional. Um lançamento nos EUA é esperado antes do fim de 2002.

[illegible]

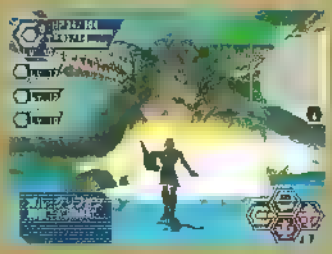


SUA SEGUNDA CHANCE

Então quer dizer que você pulou o Dreamcast? Pois perdeu alguns RPGs magníficos. Ainda bem que todos estes clássicos estão sendo relançados para alguns dos sistemas atuais (PS2, Xbox ou GC), dando a todo um exército de usuários, que nunca deram bola à pequena caixa branca da Sega, a chance de experimentar alguns dos melhores jogos em seus respectivos gêneros.

PHANTASY STAR ONLINE

Sistema: GameCube, Xbox
Lançamento: Sem data
Tipo: Ação/Online
Limites quebrados: Drenagem de tempo livre, enorme conta do provedor



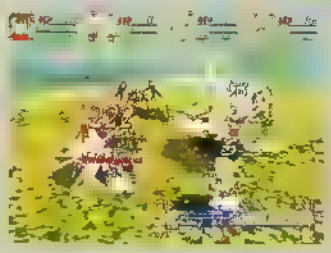
O primeiro RPG online do console também se transformou num dos fatores-chave para a estratégia multi-sistema da Sega. Esta ação-aventura do Sonic Team coloca você nas botas de um guerreiro largado no misterioso planeta Ragol. Sua a tarefa é investigar a tragédia de uma colônia destruída. Mas esqueça toda essa história, porque tudo o que você tem que fazer em PSO é divagar nos mesmos 5 reinos por centenas de horas, matando os mesmos poucos inimigos, de novo e de novo. Parece tedioso? Não é – nós amamos este jogo e você vai adorar.

Eu devo jogar se já tenho a versão do Dreamcast?
Claro que sim. Se você já se empolgou com o original, tem ainda mais para você neste aqui. Os belos gráficos é o que menos importa: o GameCube está criando um novo reino de florestas (em oposição ao fraco modo extra da segunda versão de PSO para o DC). Achamos que a versão do Xbox pode ter mais coisas para dar em troca ao fã de Phantasy Star Online.

GRANDIA II

Sistema: Playstation 2
Lançamento: Já saiu
Tipo: Tradicional
Bônus: Sarcasmo [illegible] ingenuidade da Heroína + 30

Desenvolvido pela Game Arts, os criadores da série Lunar, Grandia II conta a história de Ryudo, um mercenário durão escolhido para escoltar, até solo sagrado, a pequenina pregadora Elena, enquanto luta contra o exército do cruel deus Valmar. Este épico ainda traz um triângulo amoroso que serve como pano de fundo para o desenvolvimento do personagem. A tradução da Jb Soft preserva os charmosos diálogos do jogo e um excelente sistema de batalhas.

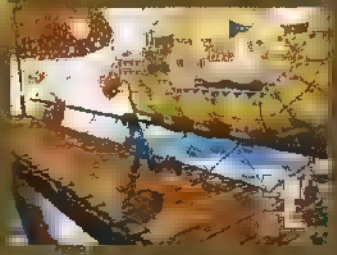


Eu devo jogar se já tenho a versão do Dreamcast?
Em uma palavra, não. Algumas das cenas em tempo real estão sendo substituídas por vídeos em full-motion no PS2 (hmmm... não, obrigado), além disso, os gráficos não melhoraram muito.

SKIES OF ARCADIA

Sistema: GameCube, PS2
Lançamento: Sem data
Tipo: Tradicional
Promessa: O mais tradicional RPG em 3D

Só porque um RPG é da velha guarda não significa que ele tem que parecer como um da velha guarda. Por exemplo, Skies of Arcadia tem o tradicionalismo dos RPGs e ainda impressiona pelo visual. Você assume o papel de Vyse, um [illegible] que rouba dos ricos para dar aos... da classe média. Depois que você e seu parceiro Aika resgatarem a feiticeira Fina do Império Valuan, tudo vira bagunça. Você é forçado a embarcar em um épico repleto de aventuras, enquanto experimenta alguns dos melhores gráficos, personagens, mudanças de história e música (sem contar as batalhas aleatórias) da memória recente dos RPGs. Mas tudo isso não deve parecer nenhuma novidade para quem tem um Dreamcast. Skies of Arcadia tem por trás as mesmas pessoas que Phantasy Star para Master System e Mega Drive.



Eu devo jogar se já tenho a versão do Dreamcast?
SOA foi um clássico instantâneo no Dreamcast e não deve perder nada em sua transição para os sistemas mais poderosos e recentes. Há rumores de que o jogo, ao ser linkado com o GBA, pode melhorar ainda mais a versão do GameCube.

RPGs a granel

OS JOGOS	SISTEMA	DATA DE LANÇAMENTO	O HERÓI	A JORNADA	O VISUAL	SISTEMA DE BATALHAS
FINAL FANTASY X	PS2	Já saiu	Tidus	Um eterno conto de amor, religião e... gols, muitos gols.	Vai deixar seus outros games de PS2 com ciúmes.	Baseado em turnos
XENOSAGA	PS2	Terceiro trimestre	Shion Uzuki	Desvende o mistério de Deus, do universo e do sexo com robôs.	Anime em 3D	Baseado em turnos
SKIES OF ARCADIA	GAMECUBE PS2	Sem data	Vyse	A boa e velha procura por um cristal. Os enredos antigos ainda são os melhores	Belíssimos ambientes 3D com personagens estilo anime.	Baseado em turnos
KINGDOM HEARTS	PS2	Terceiro trimestre	Sora	Square, depois de FF, o que você pretende fazer agora? Disney World, é claro.	Final Fantasy encontra Fantasia	Tempo real com menus
DRAGON WARRIOR IV	PlayStation	Segundo trimestre	Você dá os nomes	Goroto (a) se une a sete estranhos heróis (e um cavalo) para salvar o mundo de um demônio cruel.	Feios, mas depois de umas cervejas, fica quase tão bom como FFX. Quase.	Baseado em turnos
PHANTASY STAR ONLINE	GAMECUBE XBOX	Sem data	Você	Encontre criaturas exóticas de outros mundos... e mate todos com seus novos amigos online.	Digamos techo-chic meio futurista.	Tempo real
WIZARDRY: TALE OF THE FORSAKEN LAND	PS2	Já saiu	Você é o herói aqui também. Se olhe no espelho e imagine que é um hobbit.	Em algum lugar, há uma profunda e escura caverna esperando que você a explore.	Sólido como uma rocha, e quase tão empolgante.	Baseado em turnos
ELDER SCROLLS III: MORROWIND	XBOX	Terceiro trimestre	Quem você quiser você inventa seu herói.	Centenas de missões, mas você vai querer acabar com um culto e desafiar todo mundo.	A Idade Média encontra o apocalipse	Tempo real

Com mais de 27 RPGs para jogar em 2002, quem tem tempo para ler uma matéria desse tamanho? Pensando em seu conforto, preparamos um resumo geral, no qual separamos oito jogos de acordo com seus pontos essenciais. Decore tudo e impressione a mulherada com seus vastos conhecimentos sobre RPG.

INTERESSE AMOROSO	SINGULAR PORQUE	SEU TRANSPORTE	VOCÊ COLECIONA	INSPIRADO POR	QUE PAPO É ESSE DE
Yuna	É Final Fantasy. Ponto.	Airships	Monstros. Temos que pegar todos! Ou algo assim.	A beleza do Japão... e a visão de uma montanha de dinheiro.	Blitzball, uma espécie de handball subaquático?
Jesus	Tem mais nomes religiosos que alguns canais de TV.	Mechas bacanões	Antigos e raros artefatos. Esconda-os de Lara Croft.	A série de anime *Evangelion*	Romance entre mãe e filho?
Duas gatas de olhos gigantes	Um grande jogo que está recebendo a segunda chance que merece.	Airships	Pedaços de cristal chamados Chams.	Os clássicos de 16-bit e o amor dos produtores por viagens.	Tantas batalhas? Esteja avisado: você ficará um tempão em combate.
Mrs. Potts	É um jogo Disney que você não terá vergonha de comprar.	Dumbo	Milhões de dólares em produtos licenciados. Ué, não é um game Disney?	Um papo em um elevador no prédio onde ficam os escritórios da Square e da Disney.	Pocahontas? Já não bastava um jogo baseado nesse filme horrível?
Nenhum. Mas se você fosse um quadradinho feioso também não conseguiria nada.	A idéia de várias histórias dá uma mexida legal no jeito como os enredos de RPG são contados.	Uma carroça	Umas moedas que você troca por prêmios.	O sucesso de Dragon Warrior VII no Japão.	Os gráficos toscos? Se atualize, Enix.
Só se você participar de um daqueles estranhos casamentos online.	É o primeiro RPG online para consoles.	Uma conexão de banda larga.	Itens raros e contas mensais de provedores.	A vontade de Yuji Naka de programar de novo o primeiro Phantasy Star.	A falta de labirintos? Legal, eles são bonitos e bacanas, mas queríamos mais de cinco.
Você está sozinho nessa, amigo.	Faz tempo que não vemos um jogo assim, pelo menos fora dos PCs.	Um pouco de nostalgia.	Pó	Dungeons & Dragons, alguns cogumelos e os esgotos.	Esse jogo? Tá bom, quem pegou o emulador de Apple II?
Este herói não tem tempo para bobagens do coração.	Seu vasto mundo levará semanas para ser explorado.	Os Siltstriders, uns insetos gigantes.	Qualquer coisa dando sopa.	As velhas fantasias de qualquer jogador que já tenha usado um dado de 20 faces.	O corpo magrelo de seu herói. Coisa feia...

Review Crew

Este mês

Caprichamos logo de cara: nada menos do que 39 jogos foram avaliados nesta primeira edição. Tem de tudo: a pancadaria de Virtua Fighter 4, as arrancadas de Sonic, os grafites de Jet Set Radio Future, as jogadas de craque de Winning Eleven 5 – Final Evolution... uma série de belos jogos para todos os consoles, que deverão mantê-lo ocupado por um bom tempo. Tá certo, tivemos que encarar porcarias como a sofrível adaptação de Mortal Kombat para GBA, e a decepção que foi State of Emergency... mas ninguém disse que seria fácil, não é verdade?

Nossa filosofia de avaliação

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e em como eles se comparam a outros títulos da mesma plataforma. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota **10**, pode estar certo de estar diante de um dos melhores jogos da história, um verdadeiro revolucionário, superior a tudo em seu gênero. Já a nota **0** significa que o game é uma porcaria completa, algo que você deve evitar a todo custo. No meio do caminho está o **5**, dos games medianos. Simples, não?

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Nossos selos

O selo de **Platina** é reservado para os games que recebem nota 10 de todos os avaliadores. É a maior e mais rara classificação que um jogo pode receber.

O selo de **Ouro** vai para os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 9.

Os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 8 (mas menores que 9) recebem o selo de **Prata**.

Jogo do mês

Virtua Fighter 4 — pág. 71

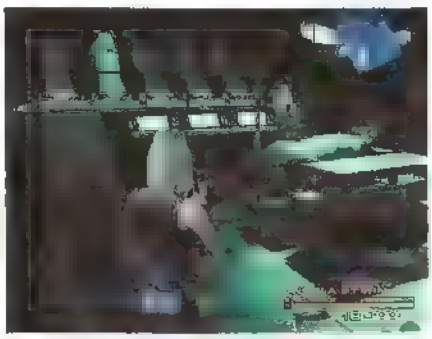
Headhunter

Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	Sega
Jogadores:	1
O melhor:	Duras batalhas contra chefes
O pior:	Já jogamos Metal Gear Solid
Web Site:	www.sega.com

Metal Gear Solid é indiscutivelmente um dos melhores games da história, e por isso mesmo, inspirou uma série de outros jogos, todos buscando se diferenciar, dessa ou daquela maneira, do sucesso da Konami. Headhunter é um bom exemplo disso, pois incorpora elementos de MGS a uma aventura interessante e desafiadora, na qual Jack Wade (o mais novo candidato a Snake) busca os responsáveis pelo assassinato de seu ex-chefe. O game tem ação e espionagem, mas se perde um pouco em seu tremendo esforço de não parecer com MGS.

Será que precisamos mesmo de mais um Metal Gear Solid? Ou melhor, será que precisamos de mais um game "inspirado" na obra de Hideo Kojima, mas que na verdade não passa de uma cópia descarada? Dá game o que quiserem, mas Jack Wade é um Solid Snake depois de um ataque de dengue. Tudo bem, o cara tem uma moto invocada e usa uma série de traquitanas bem legais que nem chegaram perto da Fox Hound, mas é megável a semelhança entre os dois heróis e os dois jogos. O que é uma pena pois, deixando tudo isso de lado, Headhunter se mostra um bom jogo, com um desafio interessante e um roteiro bom bacana. **O sistema de mira é meio complicado, e demora um pouco para você se acostumar.** Mas depois fica moleza, e você nem percebe a quantidade absurda de comandos que tem que usar. Ter de voltar aos treinos toda hora também enche um pouco, mas dá pra relevar. E as fases com a moto surpreendem, acabam se mostrando melhores que muito jogo de corridas. No final das contas, a boa dose de ação e as difíceis batalhas contra os chefes compensam o que falta em originalidade.

Renato



Eis mais um grande título do Dreamcast que acaba chegando ao Playstation 2. Headhunter não decepciona, e se mostra um grande game de ação e espionagem. Desafio não falta: você deve colocar fim em uma organização criminosa que está assassinando os Angeles e aproveitar o embalo para salvar um amigo e recuperar sua memória. Os gráficos são bem legais, porém as texturas não são muito detalhadas. Mas isso não atrapalha em nada a diversão. **A jogabilidade é boa e rápida**, mas a inexistência de um melhor controle de câmera acaba fazendo muita falta em certos momentos. No melhor estilo Metal Gear Solid, você deverá tentar passar despercebido pelos guardas e ser o mais discreto possível, embora na maioria das vezes tudo acabe mesmo em tiroteio. Se você é fã de Solid Snake, Headhunter pode ser uma boa dica.

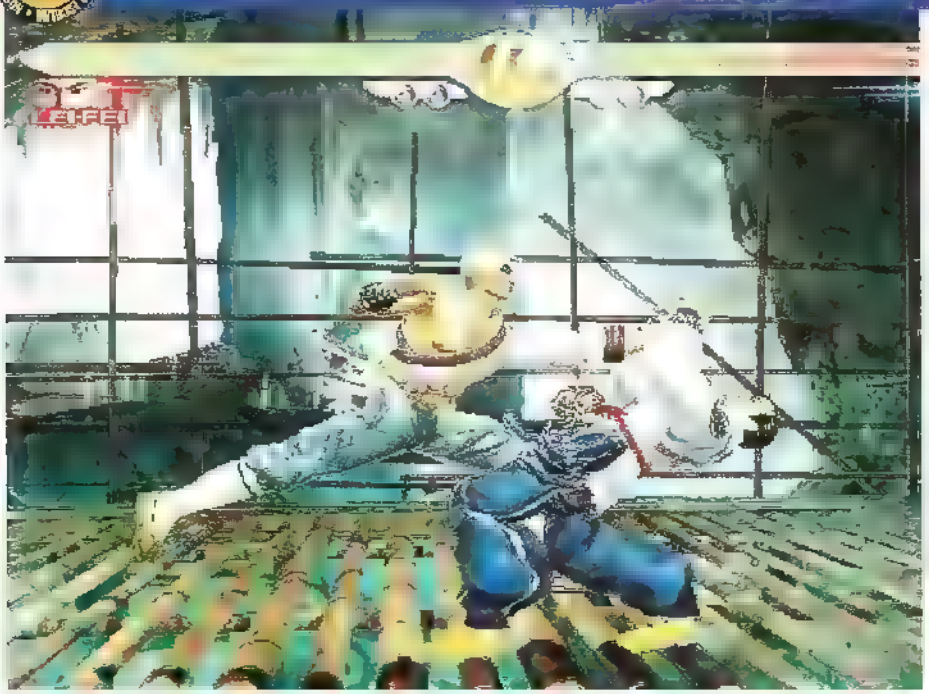
Fábio Michellin

Seguindo a onda de jogos conspiratórios que misturam histórias complexas e cheias de reviravoltas com uma boa dose de ação, Headhunter é um daqueles jogos que você sabe que é uma imitação barata mas que, de algum modo, tem todo um charme. O game não tem animações tão animais como MGS2, mas sua história é um pouco mais "pé no chão" e muito intrigante. É como aqueles seriados norte-americanos cheios de intrigas, mas com um enredo muito mais atraente. O visual é bem legal, pena que os cenários são muito repetitivos, e o protagonista parece muito o irmão mais velho daquele seriado choramingoso Party of Five. A ação é intensa, a movimentação é boa, e os quebra-cabeças mantêm a atenção focada no jogo. **Headhunter pode parecer picaretagem para alguns, mas consegue ser tão bacana que a gente perdoa.**

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	6,5	6

Virtua Fighter 4



Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	AM2
Jogadores:	1-2
O melhor:	Um dos melhores games de luta da atualidade
O pior:	A trilha sonora enche um pouco depois de um tempo
Web Site:	www.sega.com

Cansou de esperar Tekken 4? Pois deixe o game da Namco pra lá e divirta-se com o que há de melhor em games de luta no momento: Virtua Fighter 4. A série, que é uma verdadeira febre no Japão, chega ao Playstation 2 em sua melhor forma, recheada de modos de jogo originais e divertidos, muitos personagens (dois deles estreando na série) e um zilhão de golpes diferentes para você descobrir e dominar. Nunca a série conseguiu equilibrar tão bem atrativos para os fãs mais ardorosos (que são muitos) e os iniciantes, ainda não familiarizados com a franquia. E os gráficos não ficam devendo em nada à versão original de Arcade, parabéns para a Sega.

O visual de Virtua Fighter 4 é realmente incrível. Os personagens interagem com o cenário de uma maneira muito interessante, deixando pegadas na neve e nas poças d'água, por exemplo.

Virtua Fighter 4 destaca-se por três aspectos: 1) qualidade gráfica, 2) sistema de jogo complexo e equilibrado, e 3) generosa quantidade de extras. Três compromissos assumidos e honrados por Yu Suzuki e seu time. A qualidade gráfica foi alcançada graças aos competentes programadores da empresa, que conseguiram converter com exímia habilidade o visual do Arcade (algo notável, dado o tempo de desenvolvimento relativamente curto). Com exceção de um (mínimo) detalhe ou outro, os cenários complexos, modelos de personagens e animação de tecidos foram reproduzidos com perfeição. Falando de sistema de jogo, VF4 exige muita dedicação, treino e paciência para ser dominado. Entretanto, isso, longe de tornar o game frustante, é recompensador. O terceiro aspecto que destaca VF4 é onde ele realmente brilha. Nunca uma conversão trouxe tantos extras interessantes. Modos de jogo originais como AI (onde você "ensina" o seu personagem a lutar) e Kumite (um Survival que proporciona prêmios interessantes) demonstram o interesse da Sega em manter o jogador ocupado por dias a fio. Agora, com licença que eu também estou ocupado...

Fabio Santana

Rumando o terrível VF3 team battle para o Saturno, a série Virtua Fighter tem dado saltos incríveis de uma versão a outra. O trabalho gráfico da versão para PS2 é soberbo; não apenas pelas expressões faciais, detalhes das roupas ou movimentação dos cabelos, mas também pelos esplêndidos cenários, nos quais você pode deixar pegadas ou mesmo erguer gotas d'água com um chute. Quase todos os personagens clássicos estão de volta (exceto pelo sumoto Taka Arashi), juntamente com dois novatos – Vanessa e Lei Fei – mas, por incrível que pareça, esse detalhe é o que menos conta se comparado à tonelada de novos modos, adicionando um replay extremamente alto. Perfeito? Quase. A única coisa de que senti falta foi um modo de times... Ainda assim, se este game pintar na sua frente, nem pense em deixar de jogá-lo!

Eric

Originalmente produzido para Arcades, VF4 possui gráficos de cair o queixo, com personagens bem detalhados e uma movimentação suave, porém meio surrealista. Os cenários também dão um show, exibindo cores vibrantes e detalhes minuciosos, além de efeitos superlegais nunca antes vistos na série. A jogabilidade está mais rápida e agora ficou muito mais fácil acertar golpes em seqüência, possibilitando combos bem legais.

Com certeza, uma ótima pedida para quem gosta de games de luta, e os fãs de carteirinha podem ficar tranqüilos, pois o game não perdeu sua essência.

Fábio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8,5	9,5	9

A EVOLUÇÃO DOS LUTADORES VIRTUAIS

VIRTUA FIGHTER **('95, Saturn)**
Quadradão, mas animalesco. Tinha lá seu charme.

VF REMIX **('95, Saturn)**
Uma plástica rapidinha pra mostrar que o console prestava para alguma coisa.

VIRTUA FIGHTER 2 **('95, Saturn)**
A série atingiu seu ápice com essa obra-prima do kung-fu.

VF KIDS **('96, Saturn)**
Yu Suzuki em um momento de insanidade temporária.

FIGHTERS MEGAMIX **('96, Saturn)**
Pois é, o jogo era feio até dizer chega, mas era divertido pra caramba.

VIRTUA FIGHTER 3TB **('99, DC)**
Tentaram melhorar, mas ele não ficou com cara de bobo?

Winning Eleven 5 - Final Evolution

Produtora:	Konami
Desenvolvido por:	KCET
Jogadores:	1-4 (com multi-tap)
O melhor:	O visual realista e a boa movimentação
O pior:	Alguns bugs permanecem desde a primeira versão do jogo
Web Site:	www.konami.co.jp

Em ano de Copa do Mundo, não é estranho que dezenas de jogos de futebol apareçam de todos os lados. Ainda mais no Japão, uma terra apaixonada pelo esporte e que, além de tudo, estará sediando o próximo campeonato mundial. Os japoneses estão respirando futebol. A série Winning Eleven sempre foi bem popular por lá, e a proximidade da Copa só aumentou isso. Deixando de lado a eterna comparação com os games FIFA, Winning Eleven vai se firmando cada vez mais como um grande simulador de futebol, a escolha perfeita para quem procura um jogo mais realista. Winning Eleven 5 - Final Evolution é uma espécie de complemento a WE5, lançado no início do ano passado. Agora o jogo traz novas seleções, mais modos de jogo, times secretos e uma grande melhora nos gráficos e na movimentação. E para alegria dos fãs, a Konami já está falando sobre Winning Eleven 6, que deve pintar antes mesmo da Copa do Mundo.

Quem precisa de FIFA quando temos Winning Eleven? Por mais que alguns insistam, é uma bobagem comparar os dois. FIFA não é, nem nunca será um simulador de futebol tão realista quanto WE. Essa nova versão só vem comprovar isso. É impressionante o realismo do jogo, com uma movimentação quase perfeita dos jogadores, que estão respondendo bem melhor aos comandos. Tremendo um pouco, dá para fazer algumas jogadas realmente incríveis, coisa de fazer inveja a muito peladeiro de pau usando camisa da seleção. **Os gráficos estão melhorando a cada versão, mas é impressionante como a torcida continua tosca.** Fica até chato ver aquele monte de quadradinhos coloridos agitando bandeiras gigantes. E olha que os estádios estão mais bonitos e perfeitos do que nunca, assim como o visual dos jogadores. É sem dúvida o melhor da série, o game mais indicado para quem procura a real emoção do futebol nos videogames. **Renato**

A pergunta de sempre é: Winning Eleven é melhor que Fifa Soccer? Cada um tem suas vantagens, mas digamos que Fifa é para agradar mais a gregos que troianos, enquanto WE é mais indicado para os viciados em jogos de futebol. Apesar de Fifa 2002 ter melhores animações, desgrude do campo, estádio e torcida, além de algumas firulas mais elaboradas, **Winning Eleven ganha esta batalha pela movimentação e pelas inúmeras possibilidades de jogadas.** O Fifa é aquele jogo em que, depois de um tempo, as jogadas de gols ficam manjadas porque são sempre as mesmas. Em Winning Eleven, a coisa é mais equilibrada e variada, sempre enfrentamos um time que tem jogadas próprias e bons atletas, assim como o nosso. Winning Eleven 5 - Final Evolution é um game que investe em quem joga e pratica bastante.

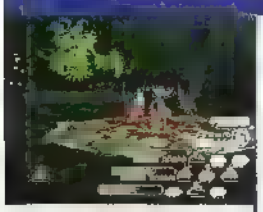
Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	7	8	10

A VOZ DE WINNING ELEVEN

Você pode não conhecer o rosto ao lado, mas já deve ter ouvido sua voz. Este é Jon Kabira, um dos locutores esportivos mais populares do Japão, e o responsável pelos gritos insanos que ouvimos nas partidas de Winning Eleven. Nenhum gol seria o mesmo sem ele.

Jade Cocoon 2



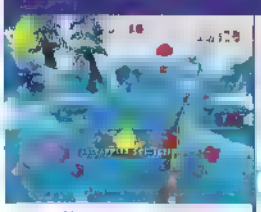
Produtora:	Ubi Soft
Desenvolvido por:	Genki
Jogadores:	1-2
Tente também:	Pokémon Crystal (GBC)
Web Site:	www.ubisoft.com

O Melhor: Belos gráficos
O Pior: sistema de batalha simples demais

Ele pode se passar no mesmo mundo do primeiro game, mas JC2 é muito diferente de seu predecessor. A história começa com aquele papo de um jovem tentando se tornar um mestre treinador de monstros. Mas a coisa muda de figura (ainda bem), e o outrora caçador acaba se tornando a caça. Outro detalhe que separa Jade Cocoon de games similares é seu sistema de batalha. Juntar uma turma de monstros bem balanceada, com atacantes, defensores e curandeiros através dos quatro elementos (terra, vento, fogo e água) demora, além de pedir estratégia. As batalhas não seguem o padrão de outros RPGs. Você está sempre trocando seus monstros, alternando entre defesa e ataque. Apesar de consistente, o sistema de batalhas não oferece muito controle e é lim tado. O visual é ótimo, com personagens bem legais e monstros mais a nda. Mas as florestas são repetitivas, e é fácil se perder nos labirintos de árvores. Jade 2 não é o maior dos RPGs, mas é uma boa opção para mestres Pokémon cansados dos bichinhos da Nintendo. **Chris**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	7	5

Pac-Man World 2



Produtora:	Namco
Desenvolvido por:	Namco
Jogadores:	1
Tente também:	Pac-Man World (PSX)
Web Site:	www.namco.com

O Melhor: o belo design de fases
O Pior: alguns problemas de câmera

Quando penso em Pac-Man, embro de labirintos, pontinhos e fantasmas, não de corridas e saltos típicos de jogos de plataforma. Pac-Man World 2 consegue unir os dois gêneros em um game bem atual. Durante o maior tempo do jogo parece que Pac ficou preso em Crash Band coot. São as áreas de sempre: florestas, geleiras, um vulcão e até debaixo d'água. O design de fases é todo linear e desafiador (especialmente nas fases finais), mas com poucas surpresas. O que deixa PMW2 diferente e divertido é a maneira como elementos do clássico foram adicionados. Uma labirinto aqui, frutas e pontinhos para apanhar acolá, fantasmas para comer. Todos os elementos estão lá, nunca fora de contexto. Os gráficos são bacanas, mas nada absurdo demais que você queira parar de jogar só para ficar admirando. E surpreendentemente, **a Namco acertou no posicionamento da câmera**, o que consegue lhe dar quase sempre um bom ângulo. O único problema é na hora de enfrentar os chefes, quando ela não muda rápido o suficiente. **Chris**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	8	5

Shadow Hearts

Produtora:	Midway
Desenvolvido por:	Sacnoth
Jogadores:	1
Tente também:	Final Fantasy X (PS2)
Web Site:	www.midway.com

O Melhor: Bom humor e temas adultos
O Pior: A falta de monstros interessantes

Claro, qualquer fã de RPG - caramba, acho que praticamente todo mundo – tem Final Fantasy X na cabeça. Mas o que jogar depois? Me permitam educadamente acabar com tal dúvida e sugerir Shadow Hearts, um RPG surpreendentemente bom, saído direto da (quem diria?) Midway. Agora, mantenha na cabeça que esse título nem chega perto da obra-prima da Square. O que você tem aqui é uma história simples, empolgante, única, sombria e que chega até a ser engraçada em alguns momentos, se passando em um mundo real dos dias de hoje. Isso tudo além de um divertido sistema de combate, que exige bons reflexos nas batalhas, principalmente se você vai enfrentar os chefes. A trilha sonora acompanha a qualidade do jogo, as músicas são bem superiores à maioria encontrada no gênero. E para os mais fanáticos e apaixonados por games mais antigos, Shadow Hearts traz até uma participação especial de ning, em menos que Koudelka.

Gary S.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	6	6	5

www.macmania.com.br

BOOKMAKERS

MACMANIA

A revista de informática mais intuitiva do planeta

Bem-vindo ao século 21

Leia e descubra porque você ainda vai ter um Macintosh

State of Emergency

Produtora:	Rockstar
Desenvolvido por:	VIS Entertainment
Jogadores:	1
O melhor:	A loucura destrutiva do Chaos Mode
O pior:	O enredo bobão
Web Site:	www.stateofemergency.com

Esperadíssimo pelo enorme fã-clube de Grand Theft Auto 3, State Of Emergency acabou decepcionando um pouco. A Rockstar gritou para quem quisesse ouvir que havia "reinventado os games de luta", e SOE chegou até a ser chamado de "o game mais controverso da história". No início, realmente toda a bagunça na tela acaba empolgando, mas o enredo fraco e os cenários repetitivos fazem você deixar o CD de lado depois de alguns minutos. Mas os elementos que fizeram o sucesso de GTA estão todos lá, o que deve ser suficiente para transformar SOE em sucesso.

A Rockstar marcou seu lugar na história dos games com Grand Theft Auto 3, e sonhava repetir o fato com State Of Emergency. Quebrou a cara. O que era esperado como um dos games mais controversos da história acabou se mostrando um jogo bobo, repetitivo e que enjoa rápido. Não dá pra negar que os primeiros minutos são, talvez, os mais divertidos de sua vida. Afinal, é bacana pacas pegar uma metralhadora gigante e sair disparando insanamente nas centenas de pessoas que correm de um lado para o outro. Mas você é um revolucionário, lutando pela liberdade, e tem missões a cumprir. Então, chega de farra e parta pra cima apenas de seguranças opressores, executivos safados e coisas do tipo. O problema é que é nesse ponto que a coisa fica chata. **Depois de sei lá quantos carros destruídos, documentos roubados e vitrines quebradas, a suposta revolução perde a graça e até um pouco do sentido.** As semelhanças com GTA 3 são claras, assim como referências a outros games como Final Fight e Streets of Rage. Mas o desafio repetitivo, poucos extras, jogabilidade não muito precisa e os gráficos meio toscos não incentivam muito novas partidas. A não ser pela bagunça generalizada do Chaos Mode em que, literalmente, vale tudo. Mas é pouco para quem esperava outro GTA3.

Renato

A primeira vez que você encarar a enorme massa humana se movimentando neste jogo, dará uma risadinha, juntará seus amigos em torno da TV para dar uma olhada e apanhará um lança-mísseis para explodir tudo à sua frente. **Não dá para culpá-lo: caos é divertido.** Mas o clance de "nossa, olha quanta gente", de State Of Emergency, cansa um pouco lá pela metade das missões do Revolution Mode. É quando você percebe os problemas do jogo: missões bobas e repetitivas, um sistema de mira bem tosco e um estilo de jogo que enjoa rápido. Ainda assim, a idéia inovadora e modos de jogo mais sem compromisso fazem de SOE um game interessante para jogar depois de um dia duro de trabalho.

Crispin

Pode parecer sadismo, mas State Of Emergency é pura diversão. É um jogo fora da realidade, em que não há moral, e assim podemos acertar outras pessoas sem culpa, como se fôssemos animais. SOF vale a pena unicamente pelo seu modo Chaos, em que matar inocentes traz pontos, mas não impede você de fazer nada — NADA. Os gráficos têm aquele padrão Rockstar: as batatas-da-perna são maiores que as coxas (como no GTA III). Talvez o visual fique abaixo da média porque é muita gente na tela ao mesmo tempo — você sabe o que são 150 pessoas correndo na sua sua direção, carregando caixas-registradoras e barris de chope? Mesmo que seja confuso, logo você se acostuma com isso. Já o modo Revolution, em que você entra para uma organização antigoba, zação, é um pouco cansativo, e o **desafio é aquela coisa chata de dez tentativas para cada acerto.** Mesmo assim, é uma terapia recomendada para dias de fúria. Ajuda a relaxar os ânimos.

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6	7	6,5

Samurai

EGM PRATA

O melhor: Cenas de ação empolgantes e batalhas com espadas
O pior: Animações toscas

Produtora: Spike
Desenvolvido por: Acquire
Jogadores: 1
Tente também: Onimusha
Web Site: www.spike.com

O ano é 1877, e a supremacia dos samurais japoneses foi questionada, você deverá lutar para acabar com essa história e trazer a harmonia de volta. O jogo é todo em terceira pessoa, e não faltam combates com todo tipo de arma branca. Você deve cumprir uma série de missões e tarefas, que incluem assassinatos, seqüestros, resgates e até uma ou outra negociação diplomática. **Em alguns momentos a ação lembra os games de espionagem,** com seu personagem tendo que passar despercebido pelos inimigos. A produtora Spike caprichou nos gráficos, com cenários bem realistas e muito bem ambientados com o clima oriental do game e com personagens bem construídos. Pena que as animações não mantêm essa mesma qualidade, são duras e artificiais. O som cumpre seu papel, construindo um clima legal de japão feudal. A barulheira das espadas se chocando é incrível, assim como os inimigos gemendo de dor a cada golpe recebido. Vale a pena conferir, principalmente se você é fã de jogos de ação com espadas.

Fábio Michellin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	8	6	6

Maximo: Ghosts to Glory

EGM PRATA

O melhor: o belo visual e a nostalgia
O pior: a ação é um pouco repetitiva

Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1
Tente também: MedEvil 2 (PSOne)
Web Site: www.capcom.com

Quem não se lembra de um game das antigas e muito saudoso chamado Ghouls 'n Ghosts, lançado na década de 80. Ho e uma relíquia, o jogo estrelado pelo destemido Sir Arthur fez muito sucesso entre os gamemaníacos da época, principalmente pelo seu alto desafio. Agora, quase vinte anos depois, a Capcom resolveu trazer o título de volta, devidamente reformulado e rebatizado de Maximo. Você volta ao controle de um cavaleiro que tenta salvar o reino onde vive e resgatar a bela princesa raptada por um feiticeiro perverso. O melhor é que as mudanças não param no nome, o game agora é totalmente em 3D, com gráficos bem caprichados. **A jogabilidade também sofreu mudanças para se adequar ao ambiente tridimensional,** e a Capcom conseguiu um bom resultado com isso. É bem simples se localizar nos cenários imensos do game e, apesar das fases serem lineares, o que não falta é desafio, e não é tão simples encontrar passagens pelos cenários 3D para prosseguir sua aventura. Realmente uma bela adaptação, e cuidado para não perder sua armadura e sair andando de cuecas por aí.

Fábio Michellin

Eu tinha uma expectativa bem grande para ver como tinha ficado este clássico. Quando Maximo começa, e você percebe que o jogo é igualzinho ao velho Ghouls 'n Ghosts para SNES, surge o sorriso no seu rosto. Maximo é um jogo que não só todos devem jogar, pois proporciona uma diversão incrível, mas é um título para ser guardado. Este é um daqueles games que, mesmo depois de terminado, dá vontade de jogar de novo, só para tentar pegar aquele item que ficou pra trás, ou tentar outra tática contra um determinado chefe. Mesmo que seja estranho ver um cara andar por mundos assombrados com uma cueca samba-canção de corações zinhos. **Apesar de Maximo ser muito mais fácil que os originais de 8 e 16 bits,** você vai perder muitas vidas até avançar com propriedade. Os efeitos sonoros mantêm o estilo cômico, e a jogabilidade está ótima. Os cenários em 3D junto com a boa movimentação da câmera só fizeram bem a este clássico.

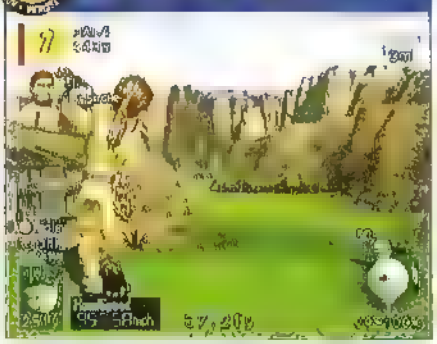
Augusto

Pegar games antigos e dar um trato geral virou rotina nos últimos tempos. Esse não é exatamente o caso de Maximo, mas é o que parece. Veja só as coincidências: é da Capcom, se passa na era medieval, tem um herói que usa armadura e luta contra demônios e outras criaturas. Parece familiar? Maximo é praticamente a continuação perfeita dos jurássicos Ghosts'n Goblins ou Ghouls'n Ghosts, mas não é. Para os velhos fãs, é como se fosse **Maximo é a transposição perfeita de um game 2D para o ambiente tridimensional.** Sem dizer que é o melhor visual do PS2 até agora, e isso na guerra dos consoles conta muito. Excelente. Não é sempre que o nome de um game combina tão bem com seu nível de qualidade.

Pablo Miyazawa

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9,5	8	8	7

Hot Shots Golf 3



Produtora:	Sony
Desenvolvido por:	Klap Hanz
Jogadores:	1-4 (com multi-tap)
O melhor:	os comandos simples e fáceis de aprender
O pior:	o som poderia ser melhor
Web Site:	hotshotsgolf3.scea.com

Eu se ... você detesta golfe, e não quer nem tentar gostar de golfe. Tudo bem, ainda assim você pode nutrir uma certa simpatia por Hot Shots Golf 3. Tá certo, os personagens têm um aspecto meio bobinho, mas dá pra esquecer isso frente a tamanha diversão oferecida. Quem quer um que já conhece a série vai se sentir em casa com o clima do novo jogo. Comandos simples e fáceis oferecem aos jogadores total comando das ações. Você pode mudar a visão para uma câmera no alto, mirar sua tacada, ver direitinho onde sua próxima jogada vai cair, calcular velocidade e força, checar o terreno... tudo em um piscar de olhos. **Nenhum outro jogo mantém tanta ação entre uma tacada e outra.** Você não tem nem que esperar todo o vôo da bolinha se estiver com pressa. Dê a tacada, e com um simples toque no botão, você já vê automaticamente a bolinha pousando. Hot Shots tem toneladas de modos de jogo, e menus repletos de opções de customização. Você pode mudar seus tacos, a distância das pistas, condições do tempo e até jogadores. Minha favorita é uma opção para se jogar pistas curtas, com todos os buracos em par 3. Outra bela idéia é o net ranking, que relaciona sua performance com outros jogadores, via internet. Uma coisa que pode ser extremamente viciante e ególatra, e divertida pacas. Além do fato de se poder disputar part das contra outros três colegas, o que deixa tudo ainda melhor. Recomendado. **Dan L.**

Os divertidos jogos da serie Hot Shots sempre tiveram mais em comum com Mario Golf do que com simuladores realistas – e isso não mudou nada porque a franquia chegou a um console potente. **Você ainda tem a mesma simples e funcional barra de força** e a mais maluca seleção de golfistas já vista. Apesar de usar de uma maneira bem bacana os botões analógicos do PS2 e uma série de ajudas que pintam na tela, a jogabilidade é a mesma da versão anterior, o que para mim, tá ótimo. A montanha de extras e opções secretas vão fazer você deixar este jogo sempre à mão para as tardes de fim de semana. **Crispin**

Este jogo é tão legal que até incomoda. Eu quero dar meu golfista indão, dar-lhe todo o equipamento que sempre sonhei ter quando criança. Hmm, espera um pouco... não ligo a mínima pra golfe. Ainda assim, fico assombrado em como Hot Shots é realista e acessível, ainda mais agora com novos e melhores gráficos. Nunca vi um jogo mostrar tão bem as curvas e elevações de um terreno. Fica fácil de conseguir grandes tacadas, e você ficará sempre tentando melhorar. **Somente os extras e prêmios já me deixaram querendo mais.** Comece uma partida e veja o que digo, e difícil parar. **Kraig**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8	10

Star Wars Racer Revenge

Produtora:	LucasArts
Desenvolvido por:	Rainbow Studios
Jogadores:	1-2
O melhor:	as corridas rápidas e furiosas
O pior:	o fraco design das pistas não dá vontade de jogar de novo
Web Site:	www.lucasarts.com

Como sou um grande fã do primeiro Star Wars Racer, fiquei bem animado quando soube que a Rainbow Six estava preparando uma seqüência. E, pelo menos em parte, minhas expectativas foram correspondidas: Racer Revenge tem uma boa jogabilidade, é bem rápido e traz, com propriedade, tudo o que a versão de Nintendo 64 tinha de divertido. Além disso, **eu realmente gostei do aspecto de batalha que o jogo tem** já que danificar os outros Pods é parte importante das corridas, por que não premiar os jogadores que o fazem? Toda a sucata resultante de seus oponentes destruídos pode virar grana se você a vender para Watto. E se você parar para pensar que dexar a pé a um piloto importante pode facilitar a sua vida nas corridas mais difíceis, tal idéia se torna ainda mais tentadora. Claro que, no meio das batidas, você deve ficar de olho em seu próprio Pod, ou quem pode acabar indo comer areia espacial é seu piloto. Infelizmente, Racer Revenge sofre pelas suas pistas curtas e bobas. Os circuitos do game anterior eram bem mais desafiadores e interessantes, o que contribuía para deixar as corridas ainda mais rápidas. Mesmo os personagens secretos oferecem poucos atrativos: jogar as mesmas pistas dezenas de vezes é algo muito chato. **Greg**

Racer foi o primeiro jogo baseado em Episode I a surgir nos videogames, e agradou pela sua velocidade e veículos bacanas. Mostrando que gosta mesmo de investir em fórmula que dá certo, a LucasArts resolveu recriar o título, deixando-o ainda mais veloz. Acontece que o game foi tão bem readaptado, que até os problemas do título antigo acabaram ressurgindo aqui. As pistas ficam rápidas e, depois de algumas corridas, é difícil segurar a vontade de encostar seu Pod no ferro-velho espacial de Watto e fazer uma grana com as peças. Basicamente o único atrativo que você tem para continuar jogando é liberar os pilotos secretos, ou correr com o único objetivo de tentar arrebentar os outros Pods. **É muito pouco para um game Star Wars.** Vamos torcer para que Episode II nos traga games mais interessantes. **Renato**

Mais uma vez você poderá pilotar Pods em cenários alucinantes. **Os gráficos estão bons, mas por estarmos falando de PS2, a coisa poderia ser melhor.** A jogabilidade está boa e os comandos, precisos. O número de personagens também aumentou: Anakin está com seu visual adolescente (mas o pequeno Darth Vader, de Episode I, é um dos secretos). A trilha sonora não decepciona, e cumpre seu papel com algumas faixas tiradas diretamente dos filmes. O som dos motores também dá show, assim como os diálogos: a galera está cheia de falas, sempre tentando tirar um pouco sua atenção da pista. **Fábio Michelin**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8,5	4

Wipeout Fusion

Produtora:	Sony
Desenvolvido por:	Sony
Jogadores:	1-2
O melhor:	a velocidade absurda das corridas e a trilha sonora pesadona
O pior:	não é muito diferente de qualquer outro Wipeout

Direto ao ponto: tirando a trilha sonora, o jogo é uma verdadeira âncora – afunda. Pensando bem, nem a trilha faz tanta diferença assim, pois um disco de Wipeout Fusion não seria a oitava maravilha do mundo, apesar dos bons nomes do eletrônico. E o jogo? Bom, **Wipeout Fusion desaponta um pouco**, principalmente porque não rende nem 30% do que poderia render. Os cenários têm gráficos chapados, sem cores nem profundidade, além de não empolgarem muito. O controle está mais rea, mas de que adianta isso, quando o jogo é chato, a velocidade não é o que deveria ser, e falta emoção. Esse lance de fazer logos mais próximos à realidade muitas vezes enche principalmente se buscam deixar mais palpável um jogo tão irreal como os da série Wipeout. **Augusto**

Se você curtia Wipeout no PSOne, pode se preparar. **A versão para PS2 está ainda mais rápida e desafiadora, além de mais bonita visualmente.** Os gráficos nem se comparam à outra versão, estão realmente de babar. A sensação de velocidade do jogo é outro destaque: apresenta ótima animação, rodando a 60 quadros por segundo. É a coisa realmente supersônica. A jogabilidade continua muito boa, como é quase um padrão em toda a série Wipeout. Ao todo são seis pistas muito bem desenhadas e emocionantes, cheias de curvas e rodopios. Dá pra ficar tonto. Durante as corridas você ainda pode apanhar armas e itens pelo percurso, para azarar um pouco a vida dos seus oponentes. Aquele ditado "time que está ganhando não se mexe" acaba trabalhando contra Wipeout Fusion. Talvez o único defeito do game seja o de não trazer nenhuma inovação, o que deixa tudo muito repetitivo. Tudo bem, dá pra se divertir, principalmente se você chamar uma turma para corridas multiplayer. Mas esse é aquele típico jogo que acaba encostado depois de um tempinho. **Fábio Michelin**

E lá vamos nós para mais um Wipeout. Perdi a conta de quantas versões diferentes já joguei, em seis, já quantos sistemas. E quer saber? São todas baratas, rápidas, coisa e tal, mas a fórmula já enchetou. Agora no PS2, Wipeout não faz feio. Como era de se esperar, está com um belo visual e rápido como nunca. Só que é difícil não enjoar de tudo, depois de algumas corridas. O que vale mesmo é a trilha sonora, perfeita para um game como este: são 19 músicas, contando até com algumas figurões como o Prodigy. **Se você é fã da série, irá adorar mais este Wipeout.** Se você não é familiar à franquia, este é um bom título para conhecê-la, já que a jogabilidade é simples e os comandos respondem bem. Fora isso, é apenas mais um Wipeout. **Renato**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	10	6	3

Bloody Roar: Primal Fury

Produtora:	Activision
Desenvolvido por:	Eighting
Jogadores:	1 a 2
O melhor:	Ótimos gráficos
O pior:	Sistema de lutas em uma dimensão

Leões, tigres e ursos... nossa! Quando a primeira versão foi lançada, em 1997, Bloody Roar foi um espanto e pegou os donos de Playstation de surpresa com seus belos gráficos cheios de detalhes e efeitos de luz, uma jogabilidade com a qual todo mundo se adaptou rapidamente e, por fim, as excelentes transformações dos lutadores em feras selvagens. O espanto foi ainda maior porque absolutamente ninguém imaginava que a Eighting, uma empresa famosa por seus jogos de tiro em 2D, pudesse fazer um game de luta capaz de encarar Tekken ou Virtua Fighter, dois títulos já consagrados na época. Pois saiba que ela repetiu o feito: cinco anos e muitas sequências depois, Bloody Roar chega ao GameCube com um belo visual e com dois novos personagens: o elefante Ganesha e a Fênix.

Primal Fury me deixa com vários tipos de sentimentos. Por um lado, respeito a apresentação muito bem feita, com belos efeitos de luzes, personagens grandes, ótimos cenários em 3D e um monte de efeitos especiais. Claro, não é o Dead or Alive, mas ninguém pode acusar Primal Fury de ter um visual meia boca. Só que gráficos não são tudo e é aí que o jogo não se dá muito bem. O controle analógico é muito macio e para controlar seu personagem é necessário o uso do direcional. Além disso, já aviso agora que ficar pressionando o direcional louca mente faz você se cansar rapidinho. Fora isso, os botões L e R que geram os movimentos em 3D são muito duros. Isso faz com que seja quase impossível fazer certos golpes. **Mas o principal problema aqui não são os controles, e sim que a série, em cinco anos, não evoluiu um passo sequer.** Primal Fury nunca desafiou Virtua Fighter em mecanismos de jogo e ainda dá grandes demonstrações de desperdício de potencial. A lista dos movimentos ataque-defense, no-defense faz com que a maior parte das lutas vire uma brincadeira de esmagar botão sem sentido. Aí, em vez de neutralizar seu oponente com golpes bem colocados, acaba vencendo aquele que tirar o adversário do tabuado exclusivamente na porrada. Não é que Primal Fury seja uma perda de tempo completa mas tem que suar muito ainda para se equiparar aos grandes. Acima da média? Com certeza. Mas nada de excepcional.

Milkman

Pra mim, Bloody Roar tem o mesmo gosto daqueles filmes B clássicos que todo mundo adora assistir. O jogo pode perder para a competição exidade e profundidade de um Virtua Fighter ou um Soul Calibur, mas você vai ver que aplicar um 5 foot Penguin como uma mulher-morcego tem lá seu charme. Basicamente, Primal Fury é o Bloody Roar 3, mas as inúmeras melhorias (novos personagens, toneladas de novos estágios e gráficos melhorados) fazem com que ele se saia bem superior ao seu primo do Playstation 2, o que é uma notícia e tanto. Até os controles meio esquisitos funcionam direitinho, provando que podem se dar bem em gêneros mais comuns. **Os donos de GameCube que estavam ansiosos por um jogo de luta 3D, tipo Arcade, não ficarão desapontados.** E os outros que querem ver umas gostosas também vão curtir pacas.

Shane

O jogo dos animais-lutadores da Eighting está de volta, agora no GameCube, com melhores gráficos, vários novos personagens e pequenos ajustes na jogabilidade. **Mas as alterações não mudam o fato de que BR-PF continua sendo um game de apertar botões feito louco pra fazer o maior número de combos o mais rápido possível.** Ou seja, na maioria das vezes ganha aquele que esmurrar o Controller com mais vontade, o que acaba ficando meio chato com o tempo. O pior mesmo é que vários personagens atacam mais ou menos do mesmo jeito e com a mesma velocidade, o que é no mínimo falta de criatividade dos produtores. Mas enquanto Primal Fury não significa muito para os fãs hardcore de games de luta, jogadores menos exigentes vão curtir os gráficos, efeitos especiais e a ação frenética.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	5	6

Smashing Drive

Produtora:	Namco
Desenvolvido por:	Gaelco
Jogadores:	1-2
Web Site:	www.namco.com

O Melhor: um monte de porcaria para bater

O Pior: os gráficos feiosos

Dê uma olhada na imagem do jogo, já sei o que você está pensando: "Ah não, mais uma cópia de Crazy Taxi." E quem pode culpá-lo? Smashing Drive, cheio de pedestres babões andando pelas ruas na hora do rush, parece mesmo com CT. Mas as semelhanças acabam aí. SD é bem menos complexo: você não fica só pegando passageiros e tudo o que tem de fazer é ir do ponto A ao B antes do tempo acabar. Só que não é fácil assim. As ruas estão cheias de pessoas, carros e obstáculos. E só porque você está dirigindo pelo meio de tudo isso à caça de power-ups, saltando em rampas, aterrorizando pedestres e zoneando tudo, não quer dizer que o game seja um caos completo. Depois de um tempo você passa a curtir a jogabilidade e por repetição aprende direitinho onde puxar o freio de mão para uma curva perfeita. Por repetição? Sim, repetição. **Os atalhos fazem você jogar de novo, mas só há um punhado de pistas disponíveis, o que enjoa em quinze minutos.** Por isso, SD não passa de uma fraca conversão de um Arcade legalzinho.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	5	6,5	5

Sonic Adventure 2: Battle

Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	Sonic Team
Jogadores:	1-2
Web Site:	www.sega.com

O melhor: É diversão a longo prazo

O pior: Não mudou nada em relação ao Dreamcast

Sonic cai como uma luva para o GameCube, já que sua proposta de jogo mistura ação e aventura na medida certa e é a cara do público nintendista. A Sega sempre disputou o mercado de videogames com a Nintendo e sua melhor arma agora faz parte dos dois mundos. Sonic Adventure 2 Battle é uma adaptação turbinada do jogo que foi lançado para Dreamcast tempos atrás. O jogador pode escolher entre ser o herói ou o vilão da história e para qualquer opção as missões não são nada fáceis. São três tipos básicos: Sonic ou Shadow disputam as fases que exigem velocidade; Tails ou Dr. Eggman estão encarregados das fases que pedem a todo poder de fogo e Knuckles ou Rouge são os únicos que podem voar ou escalar e ficam com as fases de exploração. Essa sequência de missões é alternada e você controla um personagem diferente para cada etapa e Sonic e Shadow sempre enfrentam os chefões nos estágios finais.

A grande novidade do GameCube é a possível conexão com o GBA para troca de criaturas Chao, que aparecem nos dois games. Pra variar, é mais um game imperdível do Sonic.

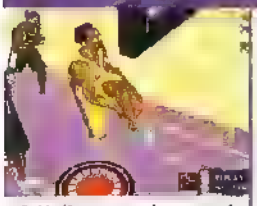
Ronny

Eis uma grande chance para a Sega. Poder lançar alguns de seus melhores jogos em plataformas diferentes significa a oportunidade de conquistar novos fãs. Para a empresa, é um mercado que simplesmente não existia alguns anos atrás e no qual agora ela chega com força total. Então você pode pensar que o Sonic Team gastou algum tempo arrumando os problemas de câmera que a Sonic Adventure 2 apresentava no Dreamcast, ou mesmo balanceando mais as fases do jogo, para que você perdesse menos tempo procurando esmeraldas e jogasse mais com Sonic e Shadow, certo? Nada disso. Não me entenda mal. SA2 ainda é um grande jogo, com diversão garantida e todos os elementos que fazem os games de Sonic sucessos incontestáveis há muitos anos. Mas os problemas de câmera continuam assombrando Sonic e seus amigos, e não dá para evitar a raiva quando você acaba errando um determinado salto pela milionésima vez, somente porque o ângulo de visão não é favorável. E os novos modos multiplayer não são suficientes para melhorar as coisas. Sonic sempre significou correr feito louco por uma série de rampas e loopings, passando por obstáculos e coisas do tipo. **Mudar o foco principal do jogo para exploração de ambientes e até minigames de tiro realmente não foi uma grande idéia.** Mais um ponto merece destaque: as novas opções para a criação de Chaos (que agora podem ir viver em seu GBA), que funcionam bem melhor do que a velha tecnologia do VMU do Dreamcast. No fim das contas, se você procura um bom game de plataforma para o GameCube, SA2 pode valer a pena. Mas fique preparado para alguma frustração.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7,5	7,5	8

NBA Courtside



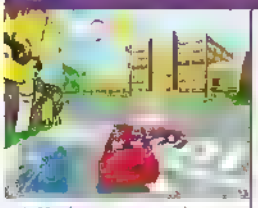
Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Left
Jogadores: 1-4
Web Site: www.nintendo.com

O Melhor: o modo street é bem divertido
O Pior: a movimentação em quadra é meio dura

Por mais que eu seja fã de games de esportes, admito que poucos jogos de basquete prendem minha atenção. Parece que este não é um esporte muito fácil de ser transportado para videogames: é impressionante como quanto mais realista o jogo é, mais chato ele fica. Basquete é dinâmico, rápido e com jogadas curtas e velozes. Em praticamente todos os títulos, tudo se resume a uns dois ou três passos e um arremesso. **É difícil ter uma idéia da precisão desses arremessos e quase sempre a coisa rola na sorte.** De nada importam belos gráficos (os de NBA Courtside são ótimos) e comandos precisos se as disputas ficam chatas rapidinho. A maior diversão em jogos assim vêm dos modos extras, e NBA Courtside acerta aqui. As partidas em trios em quadra de rua são bastante divertidas chegando a lembrar os bons tempos de NBA Jam. Há um interessante campeonato de arremessos de três pontos, onde é possível ter mais precisão. É claro, como qualquer título de esporte, disputas multiplayer são sempre interessantes. **Renato**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	6	6,5	7

Simpsons Road Rage



Produtora: Eletronic Arts
Desenvolvido por: Radical Entertainment
Jogadores: 1-2
Web Site: www.electronicarts.com

O Melhor: quase tudo com os Simpsons é engraçado
O Pior: é mais um Crazy Taxi que enjoa rápido

Sim, este jogo é mais um clone de Crazy Taxi. Na verdade é praticamente o mesmo jogo, mas com os personagens Simpsons apanhando passageiros pelas ruas de Springfield. Pois é exatamente isso que salva o jogo. Simpsons Road Rage pode não ser a coisa mais original, mas é inegável o fato de que a turma de pele amarela criada por Matt Groening é perfeita para um jogo onde seu objetivo é dirigir insanamente pelas ruas, calçadas, praças ou por qualquer lugar onde seu carro consiga se mexer. Desprezo pela segurança alheia é algo típico dos Simpsons, portanto o jogo acaba se tornando muito mais engraçado do que o original. **Isso sem mencionar os hilários diálogos trocados entre os personagens, certamente o que há de melhor no game.** Como atrativos extras, o jogo só lhe dá uma série de personagens secretos para serem liberados, e um modo de missões que é bem inferior ao encontrado em Crazy Taxi. Mas a fórmula criada pela Sega em CT é muito bacana, e adicionando-se o fator Simpson, é difícil não se divertir. **Renato**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	10	8	6

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Smilebit
Jogadores: 1-4
O melhor: ótimos gráficos e cenários gigantescos
O pior: o design de algumas fases é um pouco enrolado

Quando o primeiro Jet Set Radio foi lançado para o Dreamcast, muita gente se rendeu à velocidade e à diversão do título. Agora no Xbox, a franquia manteve o pique, e apesar de não ser a oitava maravilha do mundo, Jet Set Radio Future é um game extremamente cativante, pelo menos nos primeiros minutos de jogo. **Sair patinando feito um lunático, subindo pelas paredes e postes enquanto picha muros e foge da polícia é realmente algo divertido pacas.** Os gráficos são o ponto alto do jogo. Todo em cel-shading, JSRF prima pela velocidade absurda e pelos cenários imensos, lotados de pontos escondidos para você andar de patins. Dá para fazer grinds em praticamente tudo o que se vê, emendando fácil em saltos, manobras e combos bem radicais. Pena que em certos momentos os cenários trabalhem contra você, e devido a algumas falhas na movimentação da câmera, fique meio complicado fazer certos saltos. A coisa fica irritante de verdade depois que você despenca de cima do mesmo prédio pela centésima vez. Os modos multiplayer também decepcionam um pouco, são repetitivos demais.

Renato

Tóki o ano 2024. O mundo está bem diferente e os poderosos acabaram com a liberdade pública, gerando a ira de adolescentes idealistas. É nesse cenário que rola Jet Set Radio Future. Você fará parte de uma gangue que está atrás de uma estátua roubada por uma gangue rival. Retomar a escultura não será tarefa fácil, e você deverá patinar e grafitar por barros inteiros, esgotos, prédios e muito mais. Os gráficos estão surpreendentes, todos em cel-shading (que deixa os gráficos pro, gomais com um visual cartoon) e texturas de altíssima resolução para montar personagens doidões que patinam velozmente por cenários vastos e criativos. O som também é bem legal e há músicas de Hip Hop que se encaixam ao ambiente futurista do game. **Se você está procurando algo diferente para jogar, com certeza vai adorar esse jogo da Sega que é simplesmente viciante.**

Fabio Michelin

Em JSRF, a Smilebit recria o enorme labirinto de ruas de uma metrópole, visto pelos olhos de um punk revoltado e doidão: totalmente surreal, uma bagunça bem legal de pedestres apavorados, garotos espertos e uma intrincada rede de bancos, trilhos e fios de telefone para você fazer manobras. Depois de passada a alegria do visual estiloso e da bela trilha sonora, você fica só com a jogabilidade, que é basicamente correr para lá e para cá pelos cenários (que de repente deixam de parecer bacanas) procurando pelos pontinhos que aparecem em seu mapa. **A embalagem é realmente mais bonita que o recheio, que fica devendo.** **Mark**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	7	7

Circus Maximus

Produtora: Encore
Desenvolvido por: Kodiak Interactive
Jogadores: 1-4
O melhor: Modo de cooperação
O pior: Controles complicados e gráficos feiosos

Um aviso a todos os donos de Xbox: este é um dos piores games de corridas que a jogue. Meio Road Rash, meio Ben Hur, esta disputa de carruagens é ruim que dá. O ser humano que achou que usar cada maldito botão do Controller (inclusive o stick analógico) melhoraria a jogabilidade, tem que fazer um exame na cabeça. Tentar 1) controlar a carruagem, 2) chicotear os cavalos para aumentar a velocidade e 3) manipular o co-piloto nos combates (tudo ao mesmo tempo) é absolutamente ridículo. Se você acha que isso é loucura, imagine que você também tem que controlar seu co-piloto nas curvas, fazendo com que ele se incline para a direita ou esquerda (com o stick analógico). Mas a coisa ainda fica melhor! Bater na parede ou fazer uma mudança brusca de direção (o que você geralmente faz para não bater na parede) tomam várias posições dos jogadores. Outra briga feia é manter seus cavalos/zebras/unicórnios longe das paredes enquanto busca power-ups. **No caso de você achar que existe um lado bom do jogo, saiba que o som e o visual ruins casam perfeitamente com a jogabilidade tosca.** Dá pra se divertir um pouco no Multiplayer (particularmente no modo de cooperação) mas não posso recomendar esse jogo pra ninguém.

[illegible]

Aviso: não jogue este game no modo single-player. Se quiser se arriscar, será forçado a usar todos os botões e o stick do Controller para ter o domínio total de sua carruagem. Estou falando de dirigir o veículo com um cara e lutar com o outro ao mesmo tempo. **Acredite, os controles são duros e completamente esquisitos.** Por sorte o modo de cooperação para dois jogadores justifica o aluguel dessa bomba. Com você nas rédeas e seu amigo no controle do outro carinha, Maximus até que fica divertidinho. Ainda vai parecer um daqueles jogos podres e arrasadores do DreamCast mas pelo menos melhora um pouco a diversão.

Shane

Achar alguém que seja louco por corridas de carruagens é bem difícil, mas os poucos que existem por aí vão ter que se virar. Em primeiro lugar, você tem que lidar com a dificuldade das lutas de gladiadores que tentam arrancar as cabeças uns dos outros e ao mesmo tempo manter o equilíbrio dos veículos. Se você não levar nada muito a sério, até que dá pra se divertir. Mas tem um monte de complicadores: os controles parecem ter sido feitos para pessoas com doze dedos e aprender todos os comandos faz com que uma simples vitória, mesmo nas primeiras fases, seja algo quase impossível. **O modo Multiplayer é onde CM fica melhorzinho, mas não será fácil convencer seus amigos a participar.** Grande idéia, mas com uma execução inadequada.

Jeanne

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	5	5

Sega

Desenvolvido por: Smilebit

Jogadores: 1

Web Site: www.sega.com

O Melhor: Gráficos de esfarelar a mandíbula

O Pior: Demora horas para dominar os controles

É um dos games mais frustrantes que já vi, mas mesmo assim ainda gostei. Explico: (uma hora de jogo) Argh! Como um game tão estiloso tem um controle tão horrível? Tudo tem um morte de combinações esquisitas. (duas horas) Argh! Enche o saco olhar o mapa toda hora para caçar cada um dos estúpidos inimigos. O boost ng começa a fazer sentido, mas ainda assim esses controles... Não consigo passar da terceira fase. Quero parar. (quatro horas) Caceta! A fase de Naglfar é insana. Tiros e pulos precisos, tudo sob fogo cerrado? Com esses controles? (seis horas) QUE SE DANE ESSE JOGO! Por favor, me mate. (nove horas) Estou me acostumando aos controles... legal. (onze horas) Yes! Consigo fazer tudo rapidinho. E tô curtindo as lutas contra o chefão. **As pessoas estão parando para me ver jogar. Sou deus aqui! (fim)** Vou discutir com os jogadores que desistem por causa da dificuldade? Não. Mas para aqueles que têm paciência e aprecam um desafio hardcore, um prêmio está aguardando no final de GunValkyrie.

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY

Produtora: Activision

Desenvolvido por: Neversoft

Jogadores: 1-2 (1 a 4 em rede)

O Melhor: Completamente viciante

O Pior: Dores na mão por causa das horas de jogo

Pra ver se você curte Tony Hawk 3, veja em qual categoria você se encaixa: **1) Nunca jogou Tony Hawk antes.** Ah, então tente. Dificílimo em dima da série existe por uma boa razão. O game é muito viciante e você vai ficar louco num segundo. O mapa jogabilidade e um estilo de jogo fabuloso. **2) Gostei muito de Tony Hawk 1, 2 ou 2X mas não joguei nenhuma versão de Tony 3.** Bom, não sei o que você está esperando (a menos que não tenha um PS2 ou GameCube), então quando e se aparecer, pegue rapidinho. Tony 3 tem muito mais personalidade, tantas animações e fases criativas que você vai ficar até meio perdido. Não é uma seqüência qualquer. **3) Já joguei Tony 3 em outro sistema.** Você pode ter pego a versão do Xbox porque dá pra jogar em rede (é mais fácil do que ficar online com o PS2), por causa dos excelentes gráficos e novas fases. Mas essas melhorias não valem o tempo, energia ou dinheiro investidos em Tony 3. Você não vai querer jogá-lo com o controle do Xbox que parece ter sido feito para as mãos dos jogadores da NBA.

Shoe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY

Digimon Rumble Arena

Produtora: Bandai

Desenvolvido por: Bandai

Jogadores: 1-2

Cópia descarada de: Super Smash Bros.

Web site: www.bandaigames.com

O Melhor: colocar seu Digimon favorito para brigar

O Pior: originalidade zero

Cards Digimon dificilmente envolvem para... Digimon: Rumble Arena! É a oportunidade de colocar seus Digimons em combate. Chega de sistemas confusos de ataque em tempo real, de cards estranhos e de enredo besta. Em DRA, você encontra Tai e Agumon ao lado de personagens da terceira temporada, como Takato e Guilmon. São nove personagens disponíveis no início. Cada fase garante o melhor esquema Smash Bros. de batalha, com dezenas de golpes, saltos duplos, itens, power-ups, ringues suspensos, digivolução e ataques especiais, com combos específicos de cada Digimon. **Os golpes são bem simples, quase sempre se resumindo a um movimento e um botão e isso faz com que o jogo se torne acessível a todo mundo.** Arena acaba funcionando bem, apesar de sua evidente falta de originalidade. Sua proposta é deixar os fãs de Digimon se enfrentarem nas lutas, e faz isso muito bem. Só quem esperar por mais pode ficar desapontado. Personagens secretos e mini-games (que são apenas três) podem incentivar novas partidas.

Jesuino

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	6	6.5	6

Produtora: Activision

Desenvolvido por: Bunkasha Games

Jogadores: 1

Web site: www.activision.com

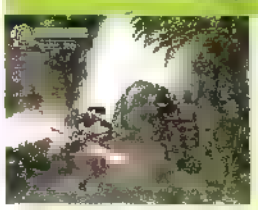
O Melhor: gráficos estilosos e bem bacanas

O Pior: não tem graça jogar de novo

Wreckless é algo como Grand Theft Auto, mas com seu personagem colado ao banco do carro. Como em GTA, Wreckless também muda completamente no meio do jogo. Em uma missão você tenta bater no máximo de carros da máfia e de repente está nas ruas disputando um racha. E mais tarde pode ter que passar por rampas estreitas para resgatar um colega. A variedade é excelente e, apesar de só encostar neste jogo de novo para brincar com os carros secretos, ele apresenta desafio para mantê-lo jogando por alguns dias. Wreckless vale pela sua jogabilidade do tipo "bater e correr" e pela sua belo visita, que impressiona pela qualidade e velocidade: você pode disparar feito louco pelas ruas que o game não perde nenhum frame. Ainda pode escolher entre 16 tipos de filtros visuais diferentes, que podem deixar o game em preto e branco, ou em um cel-shading meio tosco. **Só um aviso: não espere um game de corrida, pois Wreckless prima pela insanidade.** Seus pneus parecem balões, de tanto que seu carro salta pelas ruas.

Jonathan

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY



Capcom

Desenvolvido por: Capcom

Jogadores: 1-2

Web site: www.capcom.com

O Melhor: o lance de sugar almas

O Pior: o controle no meio dos combates

Originalmente lançado para Playstation 2, Onimusha chegou ao Xbox. E as versões são diferentes: a do Xbox recebeu uma série de melhorias, e exatamente por isso tem um nome diferente. O game se passa no Japão antigo, onde você, na pele de um samurai chamado Samanosuke, deverá salvar a princesa Yuki de uns demônios. Os safados querem realizar um ritual macabro com a pobrezinha para dominar o mundo dos mortos. O game é em terceira pessoa e o que não falta é ação: você deve detonar uma porrada de monstros e resolver muitos puzzles até salvar a fulana. As novidades desta versão de Xbox são a adição de novas armaduras para Samanosuke e alguns tipos de monstros que não aparecem no PS2. O game também ficou um pouco mais difícil, e uma nova barra foi acrescentada: quando cheia, ela deixa seu personagem invulnerável por algum tempo. **Se você ainda não jogou a versão de PS2, pode começar a afiar a espada, pois Onimusha merece ser jogado.**

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY

Arc the Lad Collection

Produtora: Working Designs

Desenvolvido por: Arc Entertainment

Jogadores: 1

O Melhor: Três jogos longos de RPG em um CD

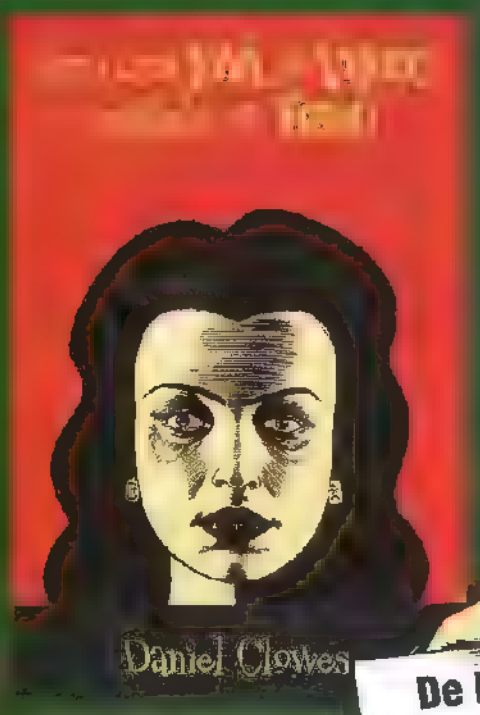
O Pior: Os jogos estão muito velhos e caros

Desde que essa série foi lançada no Japão, em 1995, os fãs de todos os outros jogares estavam se descabelando para colocar as mãos nela. Valeu a espera? A menos que você seja um colecionador hardcore, não. **Esses jogos não envelheceram tão bem quanto Final Fantasy ou a série Lunar.** Ai vai a descrição. Arc I mostra a jornada de Arc e tem a duração aproximada de dez horas. Há uma falta de inspiração, personagens chatos, gráficos com a qualidade do Super NES e batalhas no esquema estratégia. Arc II tem vários melhorias com gráficos mais bonitos, tempo de jogo maior e uma história melhor. Você controla Elc e um novo grupo de aventureiros, mas o jogo funciona praticamente igual ao primeiro. Este é provavelmente o melhor da série, mas não surpreende. Aqui você pega monstros em batalhas e pode jogar na também medíocre Arc Arena. Finalmente Arc III leva a série ao reino do 3D (os cenários de fundo apenas), mas ainda não consegue ser interessante o suficiente porque acaba sendo o mesmo jogo pela terceira vez.

Greg

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
2	1	4.5	2

VIAGENS ESTRANHAS NÃO PRECISAM DE PASSAGEM



De Daniel Clowes, o quadrinista underground mais aclamado do mundo.

À venda nas melhores livrarias ou pelo telefone (11) 3346-6072 e no site www.conradeditora.com.br

Hoshigami: Ruins Blue Earth

Produtora: Atlus
Desenvolvido por: Maxfive
Jogadores: 1

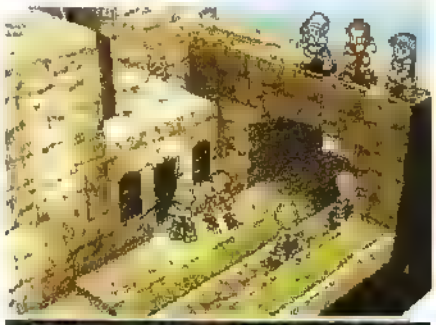
O melhor: ótima movimentação e lutas
O pior: falta de um sistema de trabalho

Hoshigami deve desapontar os fãs de RPG do Playstation que esperam pela segunda vinda de Final Fantasy Tactics, mas como um fã de FFT, estou sempre à procura de um clone competente. Hoshigami parece e soa tão bem quanto o clássico da Square, com ótimos mapas em 3D, personagens com ótimo design e grande acompanhamento sinfônico. A história complexa e a dificuldade ocasionalmente insana imitam bem FFT. Infelizmente, os produtores esqueceram de roubar a melhor parte: os personagens de Hoshigami não pertencem a nenhuma classe ou sistema de trabalho. A natureza do seu personagem determina como você vai atacar contra os outros numa espécie de jô-ken-pô e todo mundo pode usar qualquer arma ou feitiço. Quando os personagens morrem em batalha é impossível fazê-lo reviver. Pelo menos na hora de lutar, os menus são interessantes, graças a um engenhoso sistema que permite cortar os movimentos e ataques. Lamentavelmente, este clone disfarçado de FFT acaba me lembrando mais de Tactics Ogre, o que é um passo atrás no gênero. Recomendado apenas para fãs de estratégia/RPG.

Shane

Produzido pelo mesmo time que nos deu Final Fantasy Tactics, Hoshigami é um clássico desde já. Prendendo o jogador com sua belíssima história e seu incrível sistema de batalha, Hoshigami traz inovações interessantes aos RPGs de estratégia. Cada personagem do seu grupo possui uma pequena barra que determina seu turno. Cada ação (andar, atacar, usar magias ou itens, etc) usa um pouco dessa barra, e quando ela se esgota, o personagem passa o turno para o próximo. Sabendo usar direitinho essa barra, você poderá executar até quatro ações por turno. Os gráficos estão jóias: os cenários são em 3D (muito bem desenhados) com personagens em 2D desenhados à mão (muito parecido com Final Fantasy Tactics). O som também está de primeira, com trilhas orquestradas que expressam o clima do que rola no jogo (perigo, tristeza, alegria...). Hoshigami é bem longo: são umas 30 horas de jogo. Tempo suficiente para você se encantar com todo o carisma e qualidade deste game.

Fabio Michelin



VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
1	1	1,5	2

Megaman X6

Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1

O melhor: o Nightmare System
O pior: Megaman não muda nunca

um game para os fãs. Mesmo estilo gráfico, mesmo tipo de música, mesmo esquema de jogo... A lista de "mesmos" seria extensa demais para caber nestas linhas. Porém, se você gosta de "mais do mesmo" (e, se é fã da série, com certeza gosta), Megaman X6 oferece horas de diversão. A "principal" novidade é o Nightmare System, que dá uma variabilidade ao game mudando aleatoriamente as fases, inimigos e chefões de acordo com o seu desempenho. O ponto positivo fica por conta do enredo, que dá continuidade à aventura anterior, desvendando muitos mistérios. O problema é que mantiveram os diálogos japoneses, traduzindo apenas os textos. Não que isso seja exatamente ruim, já que a dublagem japonesa é excelente, mas indica um trabalho corrido. Fato que fica ainda mais evidenciado quando notamos a pobre qualidade da tradução das legendas. Ainda assim, apesar de estar envelhecendo, Megaman pode proporcionar um final de semana divertido.

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	7,5	8,5	8

Zone of the Enders: The Fist of Mars

Produtora: Konami
Desenvolvido por: Konami CEJ East
Jogadores: 1

O melhor: história épica com muitos personagens
O pior: os irritantes minigames de tiro

Em vez de batalhas de mechas contra mechas que todos esperavam depois de Zone of the Enders para PS2, The Fist of Mars tem num estilo mais das antigas. Você lidera seres dos animes através de várias missões. A movimentação e os combates rolam sobre uma espécie de mapa onde você e o computador enfrentam-se até a morte. Ao contrário de Front Mission 3 ou Hoshigami – dois jogos de estratégia cujas batalhas ficavam só na matemática – Fist of Mars tem um minigame no qual você move uma mira para acertar seus inimigos. Parece legal? Não é. Estas seqüências de miras têm a capacidade de entediar rapidamente e acabam sendo mais repetitivas do que divertidas. Você não precisa ficar nessa droga, mas aí o computador pega você mais fácil mente. Por mais irritante que o combate possa ser, a história de TFOM e as doses de RPG valem um replay. Esteja avisado: este não é um game de tática pura, e também não faz com que você volte a jogá-lo várias vezes, mas ainda há muita coisa para quem procura um pouco de estratégia/RPG.

Cha

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Mortal Kombat Advance

Produtora: Midway
Desenvolvido por: Virtucraft
Jogadores: 1-2 (com cabo link)
Prefira: qualquer outro jogo de GBA ao invés deste

O melhor: os kombatentes
O pior: tudo. Este kartucho é a pior porkaria que você pode colocar em seu konsole.

A nota zero aí abaixo não é um erro de impressão. MKA é horrível, assim, à vista. Jogos de luta ruins, mas este é um milhão de vezes pior do que todos os outros juntos. MKA é o mais feddido e mal cheiroso pedaço de (coloque aqui uma palavra nojenta) que já tive o desprazer de jogar. Se o resumo na parte de trás da caixa fosse justo, seria algo assim: "Mais de 20 personagens, cada um deles com um punhado de golpes que você pode ou não conseguir executar! E não garantimos que funcionarão! Maravilhe-se ao ver seus personagens se movimentando e caindo das maneiras mais estranhas! Enfrente oponentes controlados pelo computador, que podem lutar como idiotas e trapaceiros ao mesmo tempo! Confira três modos de jogo completamente sem originalidade e que você já viu dezenas de vezes antes. Contém o maior número de problemas, bugs e coisas inacabadas da história! Tente aplicar quartos hits o seu combo conseguir, já que o display não os conta direito, enquanto decifra o nada balanceado sistema de danos!" Credo...

Shoe

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Sonic Advance

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Sonic Team
Jogadores: 1-2 (com cabo link)
Website: www.sega.com

O melhor: a conexão com o GameCube
O pior: o game é curto demais.

O mascote da Sega faz sua estréia em um console Nintendo e de cara já dá indícios de sucesso. A jogabilidade é incrivelmente fácil, os gráficos estão melhores do que a encomenda e diversão é o que não falta. No enredo, Sonic segue em sua luta para salvar as criaturas da floresta que foram aprisionadas pelo vilão dr. Eggman. O cara é um dos vilões mais inventivos de todos os tempos e vai dar muito trabalho para Sonic e seus amigos, Amy, Knuckles e Tails. Entre colecionar um anel e outro e evitar um exército de inimigos, o azulão ainda deve encontrar os portais que levam para as fases bônus e nelas conquistar as Chaos Esmeralds - essa é a tarefa mais difícil do jogo. Além do modo aventura, o game tem as opções Tiny Chao Garden (com minigames e o berçário Chao), Versus (disputa conectado a outro GBA) e Time Attack (disputa de tempo para ver quem é mais rápido). O game, porém não é perfeito e fica devendo no desafio, são apenas dez fases de jogo e você detona rapidinho.

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Tekken Advance

Produtora: Namco
Desenvolvido por: Namco
Jogadores: 1 a 2
Web site: www.namco.com

O melhor: **personagens e cenários em falso 3D**
O pior: **jogabilidade e lista de itens são muito fracos**

Até um ano atrás, a idéia de adaptar um jogo do PSOne para um portátil era ridícula. Agora que o GBA (e seus gloriosos 32 bits) está aqui, temos o privilégio de ver os personagens em falso 3D fazerem de tudo na telinha. No caso de Tekken, isso é uma benção e uma maldição, ao mesmo tempo. O lado bom é que quem já curtia o estilo Tekken de luta vai ficar maravilhado com os controles mais que precisos, a animação e os cenários em falso 3D. O lado ruim é que Tekken no GBA traz consigo tudo o que a série tem de ruim. Sem o refinamento de outros jogos de luta em 3D, Tekken sempre foi um amontoado de golpes e combos, dando importância ao esmagamento insano de botões. Isso não mudou nada, você basicamente usa três botões: pauada, pauada, pauada e pronto. É menos Bruce Lee e mais Van Damme. No final, tudo se resume a quem leva quem à morte primeiro. É excepcional o fato da Namco ter conseguido levar o Tekken para a telinha do GBA, mas isso não muda o fato de que este é um jogo que está extremamente na média.

Milkman

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Star Wars: Jedi Power Battles

Produtora: LucasArts
Desenvolvido por: THQ
Jogadores: 1 a 2
Web site: www.lucasarts.com

O melhor: **Mace Windu é selecionável**
O pior: **o jogo enche depois de pouco tempo**

Jedi Power Battles foi lançado originalmente para Playstation, e pouca gente esperava um resultado satisfatório em sua conversão para o Game Boy Advance, mas a adaptação foi surpreendente. O game possui todos os elementos originais, mas parece um outro jogo. A começar pelo nível do desafio, que foi aliviado para o portátil e você não vai passar nervoso com os maldito Droids de ataque. São três personagens disponíveis: Obi Wan, Qui-Gon Jinn e Mace Windu. Você seleciona o seu herói e segue para enfrentar dez fases repletas de inimigos, até a luta final contra o Sith Darth Maul. Cada um dos combatentes possui seus movimentos exclusivos com a espada e uma barra no alto da tela indica o seu nível de concentração da Força - poder misterioso que se manifesta em guerreiros Jedis. O jogo é simples e tem boa fluência da ação, você vai ralar um pouco no começo, mas isso é só até aprender os movimentos do sabre de luz. Jedi Power Battles não é aquele super jogo, mas é uma boa companhia para as horas vagas.

Ronny

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	6	8	5

Super Mario World: Super Mario Advance 2

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Nintendo
Jogadores:	1-4 (com cabo link)
Tente terminar:	em apenas 16 fases
O melhor:	comandos mais precisos e mais rápidos
O pior:	é o mesmo de 10 anos atrás.
Web Site:	www.nintendo.com

Sim, é verdade. Esse é o motivo pelo qual ficamos tão animados com o GBA. A enorme quantidade de jogos medíocres que foram lançados recentemente para o sistema, fez a gente quase esquecer o quanto ele é bacana. Ainda bem que a própria Nintendo resolveu lembrar-nos disso e reavivar nossa fé no pequeno console com esta excelente adaptação de Super Mario World. Um verdadeiro clássico, a variedade de ações do jogo é algo impressionante: Mario corre, salta, agarra e arremessa coisas, grita, atira bombas... veja a montagem abaixo para ver o que estamos dizendo. SMW é o melhor exemplo de um game para todos: simples o bastante para as crianças e jogadores casuais e desafiador o suficiente para os mais hardcore. Realmente, uma das melhores obras da Nintendo.

Esta é a prova definitiva de que games em 2D nunca morrerão. Mario é simplesmente uma delícia de se jogar: divertidíssimo, fácil de comandar e quase impossível de se largar. O número de movimentos do ninho é absurdo, mais do que em qualquer outro jogo de plataforma. Os gráficos e comandos não perderam nada na conversão para o GBA, e outros itens adicionados (como o menu de mapa) melhoraram ainda mais o que já era quase perfeito. As fases beiram a perfeição: cada inimigo, cada buraquinho, cada segredo está posicionado com uma precisão impressionante, tudo com uma variedade de níveis vasta o suficiente para tornar um bom tempo até ser explorada com propriedade. Se eu já não o conhecesse, este incrível game teria recebido uma nota ainda maior. Mas como eu já pulei em cada um desses buraquinhos e já peguei todos os segredos, anos atrás, muito da emoção da exploração e des-cobrimento que me lembro ter sentido naquela época desapareceu nesta segunda tentativa. Não devo ser o único, já que SMW era um game que acompanhava o console de Super NES. Encontrar as cinco moedas Yoshi em todas as fases e mais algumas segredos que o tempo me fez esquecer foi o suficiente para me manter jogando até eu desbloquear tudo, mas acho que continuarei esperando o título inédito de Mario que o GBA merece. Ainda assim, tenha você jogado ou não este game antes, SMW é um cartucho obrigatório na coleção de qualquer um, daqueles para ser carregado para todos os lados junto com seu portátil. Arrume um espaço em sua mochila, bem ao lado de Castlevania.

Mark

Games nostálgicos são um sucesso! Ainda mais quando são renovados. E o que dizer, então, quando esse game é Super Mario World? O retorno do clássico que, há 11 anos, colocou o Super NES na história, traz uma série de novidades. Desde a volta de Luigi e a adição de vozes, passando pela colocação de uma tela de status, até mudanças mais sutis como os novos desafios no mundo de SMW, este remake foi cuidadosamente planejado para manter interessados mesmo os que se divertiram com o original. Apesar da menor resolução do GBA, os gráficos foram adaptados com perfeição. As músicas receberam arranjos mais simples, mas as melodias mantiveram a composição original e o clima nostálgico. Se você ainda não se convenceu, SMA2 ainda traz o modo multiplayer de Mario Bros., o mesmo do primeiro SMA. Imperdível!

Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9,0	8,0	8,0	9,0

Rogue Spear – Black Thorn

Produtora: UbiSoft
Desenvolvido por: Red Storm
Jogadores: 1
Web site: www.ubisoft.com.br

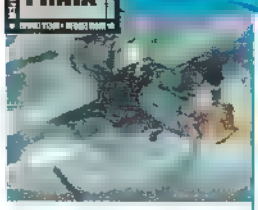
O melhor: belos gráficos e novas armas
O pior: continua muito difícil e técnico

Rogue Spear – Black Thorn é um jogo muito bom. Ou muito chato, depende do que você espera de um game. Se o seu negócio é estratégia, passar vários dias montando equipes para os resgates, escolhendo as armas certas, fazendo planos, este jogo é para você, que ainda poderá pôr tudo em prática na parte ativa do jogo, que tem gráficos e mobilidade bem legais. Mas se você só curte dar tiros em jogos como o Sym e Half-Life, esqueça. Para jogar este game, deve-se ter bastante paciência para estudar as regras e montar as estratégias. O nível de detalhes do jogo é absurdamente bom o que é, ao mesmo tempo, seu ponto positivo e negativo. Se você não tiver tempo de ler o manual e ficar elaborando estratégias, dificilmente conseguirá jogar. Se você tem tempo de sobra e gosta deste tipo de game, vai aproveitar bem, porque além dos muitos detalhes da parte tática, na hora de cumprir as missões pode-se pôr em prática todo o plano, matando muitos terroristas e salvando os reféns.

Cassius

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	8	7,5	8

IL 2 – Sturmovik



Produtora: UbiSoft
Desenvolvido por: Thrustmaster
Jogadores: 1
Web Site: www.il2sturmovik.com

O melhor: o realismo e a variedade das aeronaves
O pior: a ação pode não atrair quem é fã do gênero

Este simulador de avião, diferente daqueles em que você deve apenas decolar, manter a rota e pousar, é bem legal, por uma razão bem simples: ação. As lutas aéreas são matadas e a atmosfera é realmente de guerra. A jogabilidade é muito boa, também simulando perfeitamente os movimentos de um avião de pequeno porte. Um ponto negativo é o monte de comandos: cada botão do teclado faz uma coisa, então, leva algum tempo para se habituar a todos. Outra coisa boa é o fato de poder jogar ao lado dos aliados, ou mudar os rumos da Segunda Guerra e jogar ao lado dos alemães. Se você já jogou Tie Fighter versus X Wing, vai perceber que há uma grande semelhança entre eles. Com uma boa placa 3D, dá para perceber que a qualidade dos gráficos é boa, mas claro que isso é apenas um detalhe para os mais perfeccionistas, já que o legal mesmo é acompanhar seu esquadrão e derrubar um monte de inimigos, sejam eles alemães, russos ou americanos. Depois de treinar um pouco, aproveite para jogar o modo multiplayer, cooperando com seus amigos durante uma missão em comum, ou simplesmente detonando todos eles e mostrando quem manda.

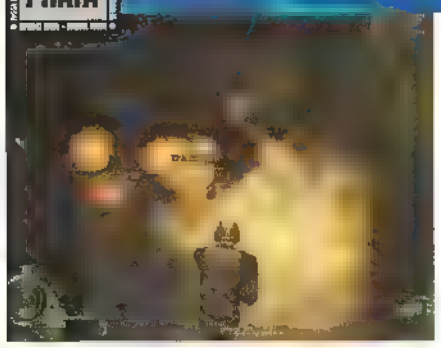
Cassius

A Segunda Guerra Mundial já foi tema de diversos jogos diferentes, nos mais variados estilos. Desta vez, o mais famoso dos conflitos ganha os céus com IL-2 Sturmovick, um simulador de combates premiadíssimo no exterior, e com justiça, é um dos melhores simuladores de vôo e combate aéreo dos últimos tempos. Esqueça aqueles games chatos e entediantes em que você decola o avião e passa os próximos 15 minutos apreciando a paisagem, sem fazer praticamente mais nada. Aqui, o lance é ação, e da melhor qualidade. No game, você assume o comando de mais de trinta aeronaves diferentes, em uma galeria que reúne modelos russos, americanos e alemães, incluindo os famosos alemães Focke Wulf e Messerschmitt, além dos primeiros MiG soviéticos. Todos os aviões são representados com um realismo impressionante. O game possibilita até uma série de pinturas e camuflagens diferentes, que podem variar de acordo com a época do ano ou com o cenário da batalha. Os gráficos estão muito bons, e nem exigem uma máquina muito poderosa. Você pode optar por jogar missões isoladas, em sequência, seguir a carreira militar para ir ganhando condecorações e patentes ou ainda enfrentar jogadores em um modo multiplayer, que traz algumas novidades interessantes: até 32 pilotos podem se enfrentar em um combate ou realizar missões cooperativas em busca de um mesmo objetivo e até 16 aviões aliados, podem se comunicar durante o combate para armar estratégias. Fãs de simuladores de vôo que não negam uma boa troca de tiros pelos ares não terão do que reclamar.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	8,5	7

Command & Conquer Renegade

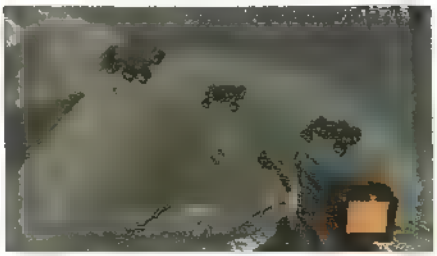


Produtora: Electronic Arts
Desenvolvido por: Westwood
Jogadores: 1
O melhor: os gráficos, a sonzeira e o modo multiplayer
O pior: não passa de mais um game de tiro em primeira pessoa
Web site: www.ea.com.br

A série Command & Conquer conquistou seu espaço entre os fãs de games de estratégia, e também é consideração uma das melhores do gênero. Seu "filhote" Red Alert também encantou de colecionar elogios e bons números de vendas, recebendo uma seqüência atrás da outra. Agora a Westwood Studios, produtora responsável pela série, resolveu diversificar um pouco e investir em outras frentes. Command & Conquer: Renegade. É um game de tiro em primeira pessoa estrelado por um dos personagens mais bacanas da série, o irado soldado Commando. Não dá pra negar que é divertido poder participar das batalhas de uma maneira diferente, mas será que tal mudança será benéfica para a série?

Eis uma aposta interessante da Westwood Studios: aqui você comanda Nick Havoc Parker, codinome Commando, um soldado de elite do GDI, capaz de deixar Rambo morrendo de inveja tamanha sua sede de destruição. Nick invade sozinho os territórios controlados pela famigerada NOD e, armado com um vasto arsenal, destrói as forças inimigas como um verdadeiro exército de um homem só. Isso é o que rola em C&C Renegade, o primeiro game de tiro saído de uma das mais famosas séries de estratégia dos PCs. Muitos dos ambientes de "Renegade" são extraídos dos outros títulos Command & Conquer, o que dá uma sensação bacana de fazer parte daquele artigo exército GDI. Até os carros e estruturas do game são semelhantes aos encontrados nos títulos mais antigos. O som é outro ponto interessante. Muitas das frases ouvidas em Renegade são verdadeiros clássicos da série, incluídas aí as célebres declarações de Nick Havoc. Quem já conhece o sobrado fã ficção, certamente cairá na gargalhada ao ouvi-lo soltar a célebre frase "I've got a present for ya!" ("Tenho um presente pra você"), quando deixa um explosivo C4 ao lado de algum prédio ou veículo. Com um desenvolvimento simples e preciso, C&C Renegade tem tudo para agradar aos fãs da série Command & Conquer, bem como conquistar um novo mercado entre os fãs de jogos de tiro.

Renato



Se você é fã de aventuras solo à la Unreal, Quake e Half-Life, então este game é um forte candidato a consumir horas de jogatina em primeira pessoa. Ambientado no mesmo campo de batalha dos outros Command & Conquer, Renegade coloca você na pele do soldado Nick "Havoc" Parker, uma espécie de "Rambo" da franquia, que além de ter a responsabilidade de salvar o dia, resolve tudo na bala. O jogo transporta a ação da tradicional "visão aérea" de Tiberian Sun e dos outros games da série para o "tiro em primeira pessoa" (ou FPS), visão dos games citados no início desse texto. O objetivo é chegar ao fim do jogo, vivo. E só. O game destaca-se pelos gráficos bem elaborados, pela ação ininterrupta entre fases, pelo bom modo multiplayer e pelo fato de permitir que Havoc pilote carros e tanques, aumentando o poder de fogo e, de quebra, o grau de sadismo do jogo. Saque o mouse e salve o dia.

Mateus Reis

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	8,5	7

Battle Realms

Produtora: UbiSoft
Desenvolvido por: Liquid
Jogadores: 1
Web site: www.ubisoft.com.br

O melhor: a originalidade de certos aspectos do jogo
O pior: a falta de equilíbrio entre os clãs

Você é fã de carteirinha de jogos de estratégia, mas queria fugir um pouco da ocidentalidade de Warcraft ou da realidade de Command and Conquer? Então Battle Realms é seu jogo. Você escolhe entre quatro clãs - representados pelo Lobo, Dragão, Serpente e Flor-de-lótus - que lutam pela supremacia de um país do Extremo Oriente, cada qual com suas unidades exclusivas, construções próprias e habilidades especiais. Ao todo são mais de 30 combatentes diferentes, indo de samurais a feiticeiras (não a bodybuilder nossa de cada dia). O sistema de treinamento de unidades é o principal diferencial em relação aos seus concorrentes, exigindo dos camponeses a passagem pelos diferentes campos de conhecimento para atingir novas classes. Poucos são os defeitos que o separam de uma nota perfeita - a falta do ajuste de velocidade, dificuldade da interface nas primeiras horas de jogo e diferenças gritantes entre os poderes dos clãs, mas nada que acabe com a sua diversão. Vale conferir.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8,5	7

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Produtora: UbiSoft
Desenvolvido por: SSI
Jogadores: 1
Web site: www.ubisoft.com.br

O melhor: é um RPG dos mais tradicionais
O pior: a falta de elementos importantes

A SSI, desde a última Eq, vinha prometendo mundos e fundos. Pena o resultado não trazer mundos nem valer nossos fundos. O game peca em muitos aspectos para algo que levou mais de dois anos de trabalho (não tão) duro. A sua disposição estão quase todas as classes de personagens, raças, alinhamentos e perícias contidas na novíssima terceira edição de Dungeon & Dragons. Contudo, esse "quase" é o que estraga tudo: faltam profissões e algumas das existentes perderam suas principais características (como? Rangers não atacam com duas armas ao mesmo tempo!? NÃOOO!), não há dois sexos para todas as raças, além dos alinhamentos e perícias serem praticamente inúteis. Seu grupo mais vai destruir inimigos, mesas e outras coisas que se colocam no caminho do que interpretar algo. Isso tudo sem contar os terríveis bugs de colisão de personagens 3D nos cenários pré-texturizados, podendo até mesmo obrigar você a remover um membro de seu time ou forçar um load game (acredite, isso vai acontecer...)! Nota mais que justa.

Eric

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	2	4,5	4

Medal of Honor: Allied Assault

EGM OURO

Produtora:	Electronic Arts
Desenvolvido por:	Electronic Arts
Jogadores:	1
O melhor:	um dos melhores games de tiro para PCs hoje no mercado
O pior:	exige uma máquina muito poderosa
Web site:	www.ea.com.br

A série Medal of Honor nasceu no Playstation, mas é nesta estréia nos PCs que o jogo atinge o auge. As influências do filme "O Resgate do Soldado Ryan" são inegáveis, a começar pela cena inicial com o desembarque na Normandia. Você vive o papel do tenente Mike Powell, e deve encarar uma série de missões diferentes, geralmente envolvendo resgates e sabotagens. Cada missão é dividida em missões menores, o que acaba deixando o game bastante variado e bem interessante. Você deve se esconder de holofotes, se infiltrar em bases inimigas e até manejar de um jipe a metralhadora. O visual é, certamente, o ponto alto. Se você possui uma máquina com boas propriedades de vídeo certamente ficará de boca aberta com a qualidade das texturas e efeitos de transparência do jogo. Pena que isso só pode ser aproveitado com uma máquina realmente bem poderosa. Outro ponto primoroso é o som: os efeitos dos tiros, somados a uma trilha dramática e emocionante é algo que deve ficar como exemplo para outros jogos. A pequena falta de realismo no sistema de danos (você pode tomar vários tiros na cabeça antes de morrer) é até esquecida frente ao desafio na medida e à enorme diversão.

Renato

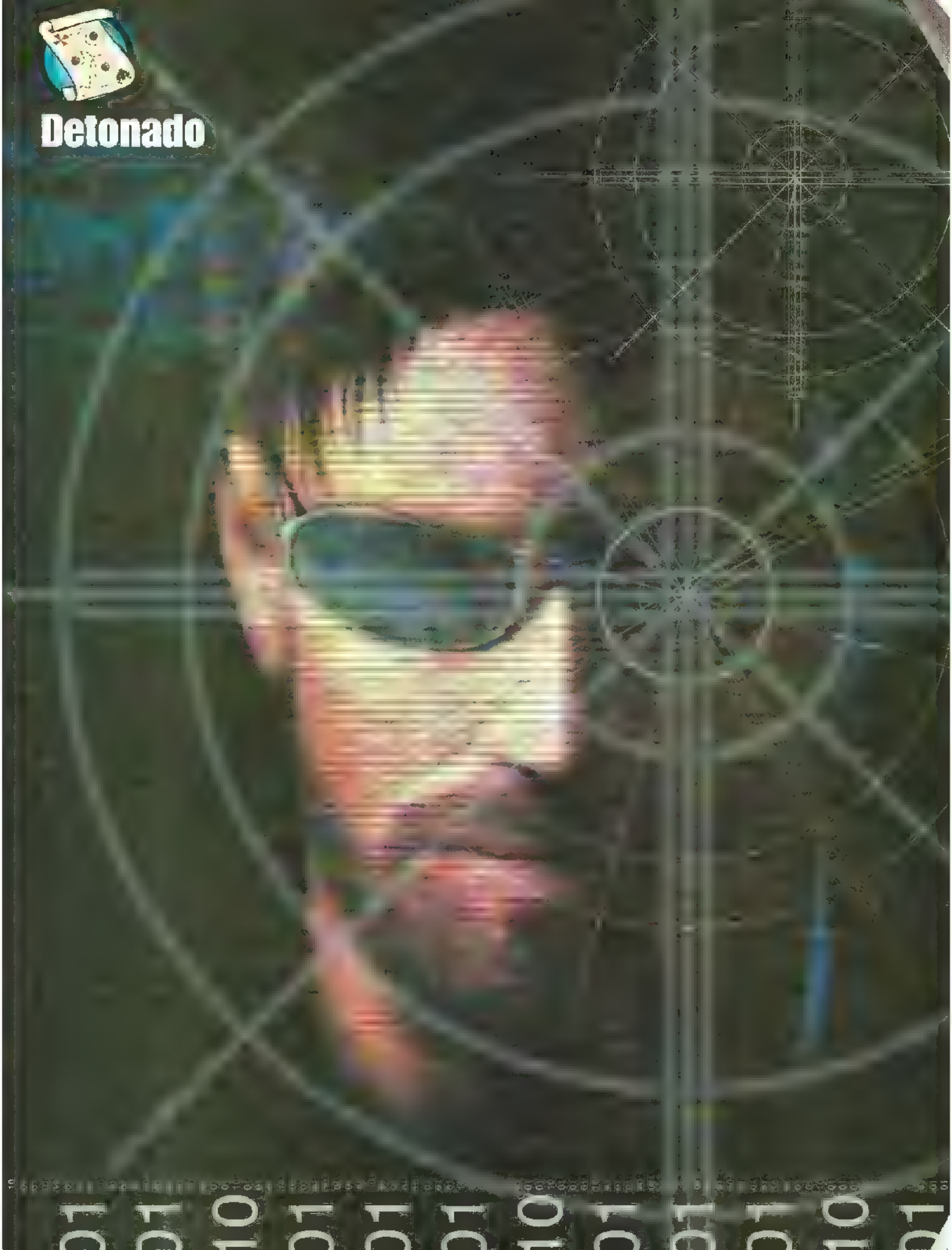
Este é um dos melhores exemplos de "não julgue um livro pela capa". Apesar da embalagem no melhor estilo "O Resgate do Soldado Ryan", este segundo MoH nada tem a ver com o sucesso de Spielberg, a não ser o fato de se passar durante a Segunda Guerra. Ainda assim, consegue se manter muito bom com a AI aperfeiçoada e gráficos melhorados. Há ainda um ótimo sistema de dano localizado, permitindo reações diferentes, dependendo da parte do corpo atingida. Por outro lado, faltam elementos para torná-lo um FPShooter de primeira grandeza, não há Bots no multiplayer, tornando-o um modo bastante restrito se sua conexão não for das melhores, e o sistema de dano poderia ser mais realista – afinal, tomar quinze tiros na cabeça e sobreviver é mais do que sorte, ou um capacete de adamantium...

Eric

Sucesso absoluto no Playstation, Medal of Honor chega à sua terceira versão, mas desta vez os premiados foram os usuários de PC. O cenário agora é a Segunda Guerra Mundial, e você deverá enfrentar os nazistas, detonando seus pontos estratégicos. Como é mencionado no próprio game, "um homem pode fazer a diferença". Em sua migração para os PCs, MOH sofreu várias mudanças. A principal delas está nos gráficos, que passaram por um evidente upgrade. Se você tiver uma boa placa de vídeo, o visual do jogo fica absurdamente bonito, com efeitos de fumaça e névoa perfeitos, além de texturas muito boas. O game continua sendo de tiro em primeira pessoa (o gênero que consagrou a série), mas está bem mais trabalhado e cheio de desafios, com missões de resgate e coisas do gênero. A única e maior frustração do game é que você precisará de um computador digno da NASA para poder aproveitar todo o poder gráfico de MOH.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
10	10	9,5	9



Detonado: Headhunter

Los Angeles, Califórnia. Estamos nos primeiros anos do século XXI, uma época em que a criminalidade tomou rumos insuportáveis. As gangues dominam as ruas, forçando o governo a tomar o controle de certas coisas que costumavam ser livres. Censura tornou-se uma palavra comum no cotidiano das pessoas, bem como o controle absoluto de todos os tipos de mídia. Foram criadas novas e severas leis cuja violação pode levar a uma "doação voluntária" de órgãos e outras partes do corpo. Para combater a onda de crimes, criou-se uma rede de combate à violência, a Anti-Crime Network (ACN). No meio de tudo isso está Jack Wade, ex-membro da ACN. Na verdade, Jack era um dos melhores agentes da rede até perder a memória. Agora, com sua licença cancelada e sem o apoio de sua antiga organização, Jack tenta recuperar suas lembranças, ao mesmo tempo em que busca os culpados pelo assassinato do presidente da ACN. A missão não é simples, mas ao seu lado está Angela Stern, que tenta ajudá-lo a recuperar a memória. Claro que isso significa enfrentar a pior escória de Los Angeles. Boa sorte.

por Fabio Michelin

Tudo começa com Jack acordando em uma mesa de cirurgia, cercado por médicos esquisitões. Depois você estará em um corredor. Cuidado com os bandidos que irão aparecer: use as caixas para se proteger dos tiros e atire quando os inimigos forem recarregar as armas. Vá até o fim do corredor, abra a porta e saia. Agora você está na mansão de Angela Stern, filha de um velho amigo (de Jack) que foi assassinado. Nessa mesma sala há alguns documentos e fotos espalhados por todo o lugar, verifique todos. Angela, que está atrás do bar, lhe dará um keycard. Siga pela porta e entre no elevador à sua direita. Agora Angela vai descolar uma moto para você poder se locomover pela cidade. Quando sair da mansão, siga para o checkpoint.

North District

Agora você deve conseguir 250 pontos de habilidade com a moto. É moleza, basta andar rápido e não bater em nada. Depois, siga para o ponto laranja que apareceu no mapa, à direita da tela.

License C

Agora rola uma cena com Hank, um velho amigo e rival de Jack. Depois do papo nada amigável, entre eles, fale com a moça atrás do balcão e vá até uma pequena sala que tem um estranho aparelho. Você terá que completar quatro pequenas missões para conseguir a License C.

1- Com sua moto, faça um pequeno percurso passando pelos lugares determinados no mapa. Isso deve ser feito em menos de 32 segundos.

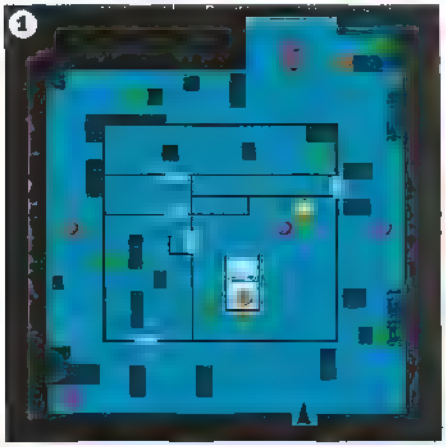
2- Agora você terá que passar sem ser visto pelos guardas (alguém aí disse Metal Gear?). É bem simples, apenas espere os guardas ficarem de costas, passe por eles e vá até a saída. Seu tempo limite é de 1 minuto e 45 segundos.

3- Você deve matar quatro guardas. Fique se escondendo atrás das caixas e mande bala neles. Faça isso em menos de 45 segundos.

4- A última missão é bem parecida com a segunda, porém agora você pode passar pelos guardas se escondendo ou simplesmente pode matar todos eles. São duas áreas diferentes, com um tempo limite de 2 minutos e 5 segundos.

Depois de tudo isso você consegue a License C, e estará pronto pra começar o game pra valer.

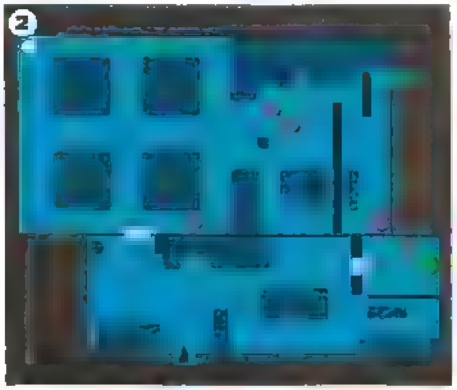
Mapa 1



Vá para Gas Station, siga pela esquerda e logo em seguida vá à direita pelo corredor. Você encontrará dois caras praticando tiro ao alvo. Acabe com eles e siga em frente. Pegue o item Car Battery perto do alvo dos bandidos e verifique o carro em chamas.

Volte pelo mesmo caminho e entre pela porta da frente. No fundo há duas portas, siga pela que está aberta. Você verá um bandido mexendo em um motor. Apague o cara e use a Car Battery no painel para poder mexer o motor. Pegue o item Car Wash Token, mova o motor para a posição inicial, volte para o corredor direito do lado de fora da construção e use o Token no mecanismo na parede para achar uma chave. Vá até a porta trancada e use a chave no armário da garagem onde você havia movido o motor. Pegue o item Eletric Cord e use-o para restaurar a energia elétrica na sala de onde você acabou de sair. Volte à garagem e acione o dispositivo no painel para descer um carro do elevador. Dentro dele você encontrará o item Fire Extinguisher.
Saia do prédio e volte ao carro em chamas. Use o extintor de incêndio que você acabou de conseguir e pegue a Crowbar. Use-a na porta fechada com pedaços madeira. Você encontrará mais um corpo, ao lado do qual está o item Amco Keycard. Pegue sua motoca e corra até a Amco Factory.

Mapa 2

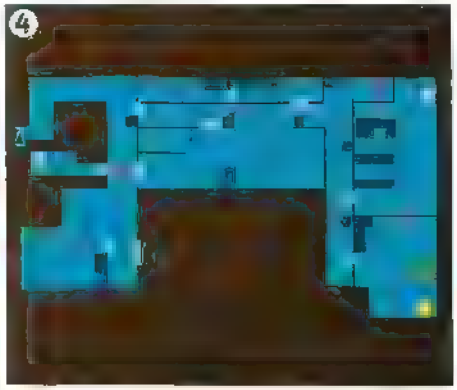


Na fábrica haverá um inimigo de guarda, à sua direita. Cuidado com ele. Use o Amco Keycard e entre. Você deve atravessar o depósito e subir até o 3º andar. Depois de detonar todo mundo nessa área, pegue os itens Walkie Talkie e Padlock Key que estão perto das escadas. Saia e use o Padlock Key em um armário e restaure a energia elétrica. Volte para dentro e use o elevador até o 3º andar.

Mapa 3

Siga em frente até começar uma animação. Continue e entre pela porta. Pegue o documento e volte para o corredor, onde um inimigo vai derrubar uma porta. Mate-o e entre ali. Siga em frente e cuidado com os guardas. Entre pela porta à sua direita, passe por outra porta e você verá um pôster bloqueado por uma caixa. Empurre-a e veja o número 1993. Volte, siga pela direita e entre na primeira porta à sua esquerda. Mexa os caixotes e pegue a Locker Key. Use-a no armário e pegue o Broken Emblem.

Mapa 4



Ao sair da sala, Greywolf vai falar com você pelo rádio. Escolha entre responder ou não, mas de qualquer jeito, surgirão dois guardas. Siga pela primeira porta trancada, onde há mais dois guardas. Passe por eles para chegar a uma porta e falar com Greywolf mais uma vez. Agora siga até a porta que tem um painel numérico e entre com o código 1993. Prepare-se para enfrentar o subchefe Bruce: apenas se esconda dos seus tiros e acerte-o quando tiver chance, é bem fácil. Depois, examine o armário perto da mesa e pegue o item Wolf Pack Emblem. Aperte o botão vermelho na mesa e volte para o elevador. Desça até o 2º andar, onde você irá encontrar uma máquina. Use o Wolf Pack Emblem e siga a ilustração abaixo para resolver o puzzle sem problemas.

Esquema do puzzle

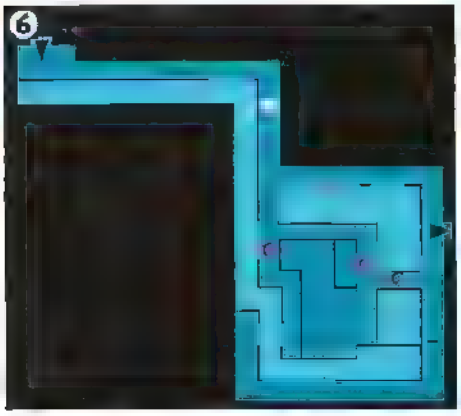
Pegue o emblema pronto e volte para a sala onde você derrotou Bruce. Use-o na porta que está à sua direita.

Mapa 5

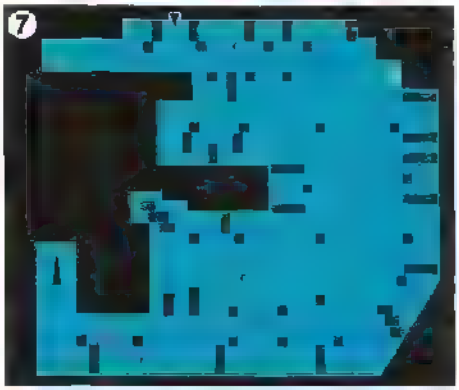
Eis Greywolf. Para acabar com ele, tome muito cuidado com os tiros. Tente se esconder e jogar granadas quando ele se aproximar de você. Corra para longe e repita a operação até matá-lo. Depois volte para LEILA para descolar mais uma license. Suas novas missões:

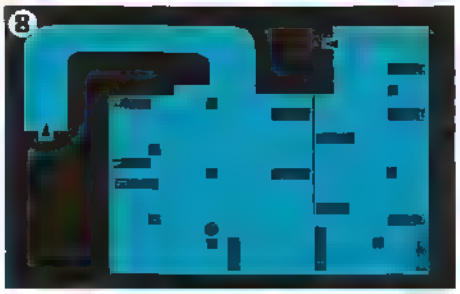
1- Controle de moto: tempo limite 1 minuto e 20 segundos.
2- Depois você deverá passar pelos guardas e chegar ao ponto amarelo. Utilize as cápsulas vazias para desviar a atenção dos guardas e passe correndo. Isso deve ser feito em menos de 1 minuto e 35 segudos.
3- Aqui, apenas atire nos guardas em menos de 55 segundos.
4- Siga este roteiro para se dar bem nessa: puxe a caixa de madeira e atire no primeiro barril para matar o primeiro guarda. Entre pela porta e detone os guardas. Você tem 1 minuto e 20 segundos.

Com a licença nova na mão, é hora de partir para mais uma missão. Hawke (seu chefe) vai chamar você pelo rádio dizendo que Angela foi raptada. Siga para o ponto amarelo no mapa e entre no Sewers (esgoto). **(Mapa 6)**.

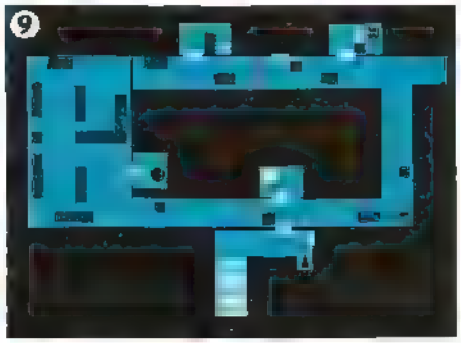


Cuidado com os guardas que irão aparecer. Depois da animação, suba as escadas até a garagem, onde estão mais alguns guardas. Acabe com todos para poder subir ao 2º andar da garagem. **(Mapas 7 e 8)**





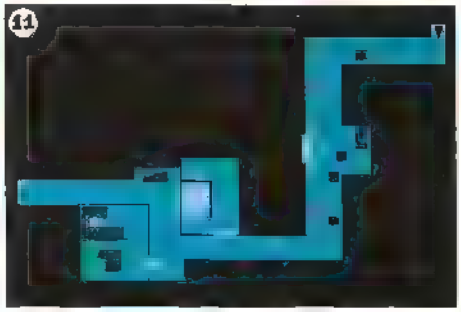
Agora não tem jeito, você vai acionar uma armadilha: quando você passar perto do carro preto, logo em frente, o alarme tocará e alertará dois guardas. Acerte a dupla e siga em frente pela porta.**(Mapa 9)**



Suba as escadas e recolha alguns itens. Desça e entre pela porta da direita **(Mapa 10)**.

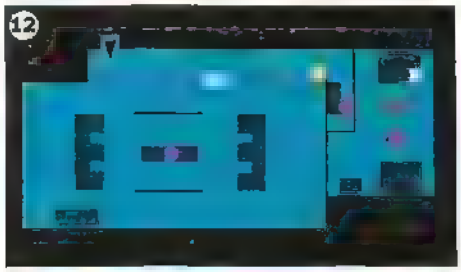
Vire à esquerda e entre pela primeira porta aberta. No fundo há um duto de ventilação, abra-o e siga por ele (parte azul do mapa 10). Vire à esquerda e siga até o final, e depois da animação atire no inimigo dentro da sala. Volte pelo mesmo caminho. Vá até a porta Security Room (onde você acabou de acertar o guarda) e pegue o item Security Control Card. Siga até uma sala onde há uma grande caixa de madeira perto de uma grade. Empurre a caixa e desça para o esgoto outra vez. Procure por um painel na parede e use o Security Room Card nele. Volte para a Security Room e aperte o botão na mesa de controle. A porta no final do corredor agora está aberta, deixando o seu caminho livre para o shopping.

Uma vez no shopping, procure por um elevador que tem um engradado bloqueando as portas. Empurre o engradado e suba até o 2º andar.



Siga até o final do corredor e inspecione o buraco do elevador. Rola uma animação, e logo em seguida, para salvar Angela, aperte X em frente à mangueira de incêndio ao lado do elevador. Siga para o shopping e volte pela porta por onde você veio. Entre no alçapão para chegar aos esgotos outra vez.
Siga pelo corredor onde antes havia uma tela impedindo sua passagem. Você agora está no Millennium Bank.

Mapa 12



Siga pela porta, detone os guardas e acione o botão na mesa à direita. Volte, entre pela porta da direita e inspecione a porta de vidro no fundo da sala. Hora de detonar mais um chefe.

Para vencer Ramires, espere-o mandar as aranhas explosivas (são sempre 3 por vez). Detone duas de longe (2 tiros em cada) e deixe

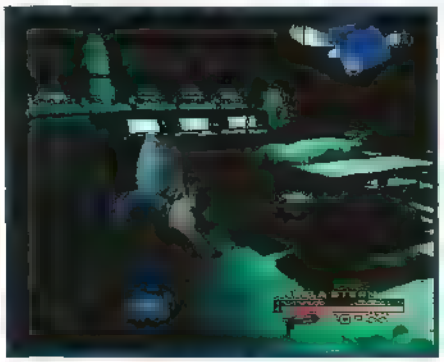
a terceira se aproximar de onde ele está. Acerte um tiro nela, que ficará parada. Chegue perto dela e aperte X para passar a controlá-la. Vá de encontro à porta de vidro onde Ramires está e aperte X novamente para que a aranha pule e acerte a porta. Repita isso umas cinco vezes e pronto. Use o item Truth Serum em Ramires e siga pela nova passagem. Acione o computador e coloque o código, uma sequência de cores que o próprio computador vai lhe mostrar. Memorize e repita direitinho. Cada cor corresponde a um botão do controle.

Hora de melhorar sua licença, volte à L.E.I.L.A.

1- Motoca de novo, com tempo limite de 1 minuto e 50 segundos.
2- Passe pelos guardas e chegue ao ponto amarelo em menos de 2 minutos.
3- Mais uma vez encha os inimigos de bala. Você tem 1 minuto e 30 segundos.
4- Detone os guardas para abrir as portas até a saída. Seu tempo limite é de 2 minutos e 30 segundos.

Volte para o QG do Wolfpack. Tome cuidado com os guardas, siga para a direita e use o item Card Hack para abrir a porta. Acione a alavanca e suba as escadas. No telhado, entre pela porta à direita, desça e saia pela porta no fundo. Passe pelos guardas e entre no elevador. Logo à sua esquerda você encontrará a chave para ligar a eletricidade. Procure por uma caixa para ajudá-lo a acionar a chave e depois volte ao elevador. Entre pela porta à direita, vá para esquerda e use a chave para descer a escada. Vá até o elevador e suba para o 3º andar. Volte para a sala escura por onde você entrou e use o Card Hack na porta ao fundo. Pegue os itens. Você estará nas ruas, e é hora de desarmar algumas bombas, siga o esquema do quadro abaixo.

Depois da animação, você deverá encarar mais um chefe. Observe as marcas no chão: quando você fica em cima delas por algum tempo elas mudam de cor, e assim que você sai um raio cai sobre elas. Esse é o esquema, fique sobre a marca, e quando o chefe chegar perto basta sair rapidinho deixando-o ficar com o raio. Cuidado para não ficar parado muito tempo, ou quem vira torrada é você.



Agora você está no controle de Angela. Siga até o portão e acione a alavanca para prosseguir. Atravesse a ponte e abra outro portão. Vá até a Warehouse 12, lá dentro entre em uma pequena sala à direita (aquela onde que os bandidos estavam conversando), pegue o item Loading Keycard e saia. Siga para o próximo portão. Examine o portão em frente e use o item que você acabou de pegar.

Uma vez a bordo do navio de Don Fulc's (Queen of Hearts) vá em frente e cuidado com os faró's. Se e es te acertarem o a arme vai soar e guardas irão aparecer. Entre no navio e vá até a porta em frente. Suba ao 2º andar, vire-se e siga em frente. Entre pela porta à sua esquerda, pegue os itens e inspecione a máquina. Volte, entre na cabine do capitão, pegue os itens Beta Chemical e Dictaphone, além de um documento.

Saia e vá ao 3º andar. Siga em frente (sempre tomando cuidado com os faróis), vire à esquerda e entre na cafeteria. Prossiga até a cabine do lado esquerdo, onde está o item Alpha Chemical e um documento no armário. Desça as escadas, à esquerda. Você estará no 2º andar, em um lugar que era inacessível da primeira vez. Vire à esquerda e abra a porta. Vire-se novamente, siga em frente, inspecione o portão da cela de Jack, e depois da animação, siga em frente. Abra a porta, prossiga até as escadas e vá ao 4º andar.

Abra a porta, à direita, e uma animação vai começar. Alguns guardas irão se posicionar na frente dos computadores, acabe com todos. Pegue o documento e aperte o botão na mesa. Um armário vai se mexer e revelar uma passagem, entre e pegue os itens Master Disk e Gamma Chemical. Volte ao 2º andar.

Vire à esquerda e entre na primeira sala da esquerda. Use os três itens Alpha (vermelho), Beta (azul) e Gamma (verde) Chemical. Misture-os até conseguir uma cor igual à da amostra. Pegue o explosivo e volte à sala de Jack. Use-o na parede fraca e liberte o coitado.

Mapa das Bombas

A primeira bomba aparecerá no esgoto do North District. Depois de achar a caixa com a bomba, você deve desarmá-la, repetindo as sequências mostradas pelo computador.
A segunda está em South District. Entre no estacionamento para acessar os esgotos e achar a bomba. Repita a operação do computador.
A terceira bomba está na mesma área, embaixo da ponte. Vá até o esgoto para encontrá-la.
A quarta está no North District, na entrada do esgoto perto do Training Area. Lá você vai dar de cara com dois guardas. Acerte o primeiro e atire no barril para pegar o segundo. Depois é só desarmar a bomba.
A quinta está no estacionamento. Desça para o esgoto, e cuidado com o labirinto para não perder muito tempo.
A última está perto da L.E.I.L.A. Novamente entre no esgoto para desarmar a última bomba.

bombas inimigos

Para fazer este guia, usamos a versão para Playstation 2, mas você pode seguir os mesmos passos em seu Dreamcast, basta trocar os comandos citados.

Você agora volta a controlar Jack. Vá ao 1º andar, siga até a porta fechada magneticamente, onde você irá receber uma chamada de Angela. A porta se abrirá, dando acesso ao porão. Siga até uma porta onde há uma câmera Entre, pegue a munição, volte, desça, abra a porta e entre em uma espécie de depósito. Depois de detonar os bandidos dessa área, suba qualquer uma das três escadas, vá para a esquerda, acione a chave e volte.

Você agora está na Refrigerator Area. Use o painel de controle para abrir o refrigerador e pegue o item Id Card. Atravesse a sala, suba ao andar de cima e use o Id Card e o Dictaphone da porta em frente. Entre na sala, no centro, e inspecione o ponto laranja do mapa. Você receberá um Key Card. Use-o na porta que estava fechada. Siga pela escada, passe duas portas e prepare-se para encarar o chefe Ramires.

Para vencê-lo, primeiro você terá que destruir as luzes que estão próximas dele. Jogue um Decoy Shell para distrair a atenção de Ramires e acerte uma das luzes. Repita até destruir todas. Ele vai começar a atacá-lo com explosivos, sempre atacando três vezes e depois fazendo uma pausa. É nesse momento que você deve partir pra cima dele.

Depois de tudo isso você estará de moto novamente, é hora de voltar ao escritório [illegible] A para a licença AAA. Agora não há um limite de tempo, basta cumprir as missões.

1- Mais uma vez com a moto, igual às anteriores.
2- Mate os guardas quebrando-lhes o pescoço, e não deixe nenhum o avistar. (para quebrar os pescoços, chegue por trás dos inimigos, segure R1 e aperte X).
3- Mate dez guardas.
4- Mate dois guardas e suba. Saia, mate outros quatro guardas, desça e saia. Agora acabe com mais dois próximos de você, outros dois mais à frente e saia. Depois, corra até a Biotech Labs, entre e vá para a esquerda. Desça as escadas sem sair da moto.

Depois de tudo isso, entre no esgoto e siga até encontrar Hank, que o desafiará para um duelo. Para vencer o chato, apenas aperte os comandos que surgirão na tela. Use a escada para sair

Chegando ao Biotech Labs o chefe Hawke dirá que está no B1. Examine a estátua chamada EVE. Suba as escadas, passe pela primeira porta, siga à esquerda e passe pela segunda porta. Siga e pegue a chave. Desça e abra a porta cinza perto do computador. Acione o alarme, detone dois guardas e use o elevador para chegar ao B1. É hora de usar os óculos infravermelhos que você ganhou ao conquistar a licença AAA. Tome cuidado com os lasers e siga à esquerda. Desative a segurança e entre na última porta do corredor. Siga pela segunda porta da direita. Você está no Amphitheatre. Na sala à direita, pegue os itens Gold Serpent Key e Bronze Serpent Key. Use a alavanca para acionar uma passagem, onde há munição e o item Silver Serpent Key. Suba as escadas e use as três chaves na porta.

Agora você retoma o controle de Angela. Vá para o Chip Reasearch Corridor, entre na sala e use o item Hook para abrir o armário. Pegue o item Mine e saia. Siga outra vez pelo Chip Reasearch Corridor e entre na sala no final dele. Pegue o item Saline Bottle perto de um equipamento para sintetizar vacinas. Saia e vá para o Control System. Use uma mina para destruir o computador. Vá até Jack seguindo pelo Amphitheatre Corridor e volte ao escritório. Use o Hook na mesa para fazer aparecer uma câmera. Com ela veja o código de um puzzle no corpo da estátua EVE, são uns símbolos estranhos. Anote para não esquecer. Use esse código no quadro e desce e a EVE Key.

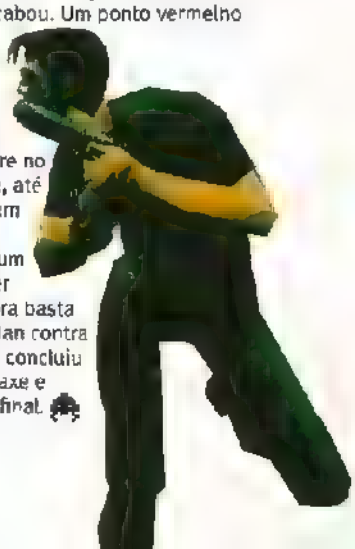
Desça e use sua nova chave na porta trancada. Siga em frente, passe por uma porta e continue até entrar uma animação. Hora de encarar o chefe Adan.

Não adianta atirar nele que nada vai acontecer. Para vencê-lo é preciso usar o sistema de gás. Vá ao terminal no meio da sala e aperte X, depois faça o mesmo nos dois computadores, nos cantos. Agora espere que Adan chegue perto de algum tubo de gás e dispare vários tiros nele. Ele vai parar um pouco, nesse momento mude o alvo (pressionando quadrado) e mande bala na tubulação ao lado dele. Repita o processo até vencê-lo.

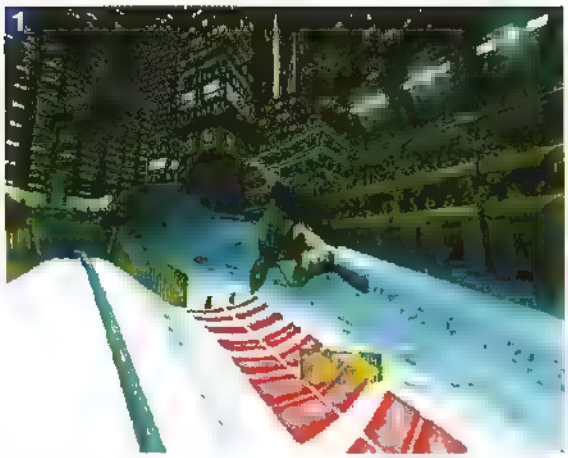
Você agora terá a amostra de DNA para sintetizar a vacina. Feche o gás nos dois computadores e siga para a Genetic Room. Faça a vacina e leve até Jack.

Novamente no controle de Jack, vá ao escritório, entre pela porta que você destrancou com as três chaves serpentes e acione o computador. Pegue o documento e use seus óculos infravermelhos para poder ver a segunda parte do puzzle no chão. Coloque o código e receba a Adan Key. Use-a na sala do corredor anterior, elimine os inimigos e desça pelo elevador. Siga pela direita e entre na sala. Mate três inimigos e use o Crane Lever Control. Volte à sala anterior, use um Adrenaline e corra para não ser esmagado pelo contêiner. Entre rápido pela porta. Se você não usou os dois computadores dessa sala, use-os agora, e depois use o grande computador na mesma sala. Depois da animação, use o elevador e volte ao Amphitheatre, onde o mala do Adan ainda está vivo, esperando por você com um belo canhão.

Para derrotá-lo desta vez você precisará de muita munição. A melhor estratégia é primeiro disparar todos seus tiros de Rocket Launcher. Depois equipe a Machine Gun e atire pra valer, até a munição acabar. Há mais um pouco no fundo da sala, pegue e continue disparando feito louco. Quando a energia de Adan chegar a 1/5, e ele vai cair de joelhos, aproveite para atirar sem dó, até detoná-lo. Depois da animação você verá que a briga ainda não acabou. Um ponto vermelho aparecerá no mapa. É o canhão do Adan, este deve ser mantido longe da arma de qualquer jeito. Atire no vilão sem piedade, até que ele pare por um momento. É sua deixa para tomar um Adrenaline e correr até o canhão. Agora basta usar a arma de Adan contra ele e pronto, você concluiu o game. Agora relaxe e curta a animação final.



Dicas e Truques



PS2 PLAYSTATION 2

Star Wars: Starfighter

PASSWORDS PARA OS JEDIS

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar câmeras secretas – director.

Habilitar invencibilidade para os veículos – min me.

Habilitar missões secretas do modo multiplayer – andrew.

Habilitar todos os truques – overseer

Habilitar Veículo N-1 Fighter – depois de habilitar todos os truques, escreva blue isf.

Inverter os comandos – jarjar.

Tela sem radar – nohud

Ver a foto dos desenvolvedores - team.

Ver a foto simon day at lec: simon.

Ver mensagem default – shots.

Ver mensagem hello to my two boys – ltdigd.

Ver o filme Merry Christimas – woz.

Ver os créditos: credits.

Ver slides dos personagens – heroes.

Ver slides dos planetas – planets

Ver slides dos veículos – ships.

Ver slides My Day At Work by James Zhang – amez.

1 SSX

ROUPAS, PRANCHAS E NOVAS FASES

Na tela de opções, segure L1, L2, R1, R2 e escreva:

Personagens perfeitos – ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■

Personagens sem prancha – ■, ▲, ●, ■, ▲, ●, ■.

Prancha Mallorca – ●, ●, ●, ●, ●, ■, ▲, ■.

Habilitar tudo – ↓, ←, ↑, →, ■, ●, ▲, ■

Atenção: as dicas a seguir devem ser feitas no modo World Circuit

Fases secretas

Fase Aloha Ice Jam – vença em todas as fases

Fase Pipedream – vença em todos os showoff events.

Fase Untracked – vença em todas as fases (incluindo Aloha Ice Jam) e os showoff events.

Personagens secretos

Hiro – conquiste quatro medalhas de ouro

JP – conquiste duas medalhas de ouro

Jurgen – conquiste uma medalha de ouro.

Zoe – conquiste três medalhas de ouro

Pranchas secretas

Prancha 3 – conquiste o rank rookie.

Prancha 4 – conquiste o rank sensei.

Prancha 5 – conquiste o rank contender.

Prancha 6 – conquiste o rank natural.

Prancha 7 – conquiste o rank star.

Prancha 8 – conquiste o rank veteran.

Prancha 9 – conquiste o rank champ.

Prancha 10 – conquiste o rank superstar

Prancha 11 – conquiste o rank master

Roupas secretas

Roupa 3 – complete todas as manobras marcadas em verde.

Roupa 4 – complete todas as manobras marcadas em azul.

3 Max Payne

AGORA FICOU FÁCIL

Para fazer as dicas, pause o jogo e digite o código desejado.

Invencibilidade temporária – L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2

Todas as armas, munição e oito painkillers – L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ■, ■.

James Bond in Agent Under Fire

DICAS PARA AGENTES SECRETOS

Complete a fase com o número de pontos especificado para conseguir itens extras

Fase 2: 50.000 – Golden CH-6

Fase 3: 70.000 – Mísseis infinitos no carro

Fase 4: 70.000 – Golden accuracy

Fase 6: 90.000 – Golden grenades

Fase 7: 100.000 – Lotus Espirit

Fase 5: 90.0000 – Golden clip

Fase 8: 100.000 – Rapid fire

Fase 9: 110.000 – Golden armor

Fase 10: 120.000 – Golden bullets

Fase 11: 130.000 – Regenerating armor

Fase 12: 130.000 – Munição infinita para a Golden Gun

2 Armas secretas

Você precisa atingir os pontos especificados antes de conseguir acessar as armas secretas

Fase 1: 50.000 e todos os 007 medallions – Rocket manor.

Fase 2: 50.000 e todos os 007 medallions – Golden Gun para o multiplayer.

Fase 3: 70.000 e todos os gold

Oni

QUALQUER FASE E OUTROS TRUQUES

Habilitar códigos

Durante o jogo aperte Select, coloque o cursor sobre Help e faça a seguinte seqüência: [illegible] ■, ●, ■. Use esse código para que os outros funcionem.

Depois do truque acima, pause o jogo a qualquer momento, aperte Select, coloque o cursor sobre [illegible] e entre com o código desejado.

Energia infinita – R3, L3, R3, ●

Personagens cabeçudos – Start, ■, ●, Start

Personagens fracos – [illegible] L3, R3, ●, ■.

Personagens gigantes – [illegible] ■, ●, [illegible]

Personagens minúsculos – [illegible] L3, R3, ■, ●.

Jogo mais difícil – L2, L1, L2, ■, ●, ■, R3, L3, ●, ■.

Munição infinita – [illegible] L2, ■, ●, ■, L2, L2, [illegible]

Personagem mais forte – [illegible] L2, ■, ●, ■, R3, L3, ●, ■.

Pular de fase – L2, L1, L2, ■, ●, ■, L3, R3, L2, [illegible]

Seleção de personagens (aperte L2 na tela de seleção de personagens) – L2, L2, L3, L2.

medallions – Stealth Bond para o multiplayer
Fase 4: 70.000 e todos os 007 medallions – Gravity Boots.
Fase 5: 90.000 e todos os 007 medallions – personagem Guard para o multiplayer.
Fase 6: 90.000 e todos os 007 medallions – Viper para o multiplayer.
Fase 7: 100.000 e todos os gold medallions – personagem Alpine Guard para o multiplayer.
Fase 8: 100.000 e todos os 007 medallions – Calypso para o multiplayer.
Fase 9: 110.000 e todos os 007 medallions – Libera todas as opções no arsenal modifier.
Fase 11: 130.000 e todos os 007 medallion – Poseidon Guard para o multiplayer
Fase 12: 130.000 e todos os 007 medallions – Libera o Carrier Guard.

Batman: Vengeance

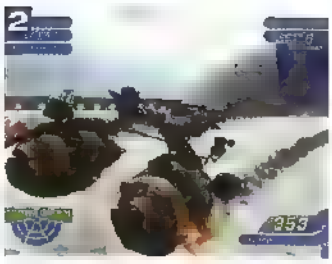
DICAS DAS TREVAS

Faça os códigos na tela de menu principal
Modo Cheat – L2, R2, L2, R2, ■, ■, ●, ●
Algemas infinitas – ■, ●, ■, ●, L2, R2, R2, L2.
Batlaucher infinito – ●, ■, ●, ■, L1, R1, L2, R2.
Batarangs e Electric Batarangs infinitos – L1, R1, L2, R2

State of emergency

SAIA QUEBRANDO TUDO

Faça os códigos durante o jogo. Um som confirmará se o truque funcionou.
Invencibilidade – digite L1, L2, R1, R2, X.
Sem tempo no Kaos Mode – digite L1, L2, R1, R2.
Munição infinita – digite L1, L2, R1, R2, ▲.
Todas as armas – digite L1, L1, R2, R2, X.
Pular missões – digite L (4 vezes), ▲.



Selecionar missões – digite L1, L2(3 vezes), L1, X.
Seus socos arrancam cabeças – digite L1, L2, R1, R2, ■.
Personagem pequeno – digite R1, R2, L1, L2, X.
Personagem gigante – digite R1, R2, L1, L2, ▲.
Voltar ao normal – digite R1, R2, L1, L2, ●
Mais gente roubando coisas – digite R1, L1, R2, L2, ▲.
Personagens secretos
Faça a seqüência indicada durante o jogo no Kaos mode. Uma mensagem irá confirmar se o truque deu certo.
1 **Bull** – digite R (4vezes), X
Freak – digite R (4vezes), bola
Spanky – digite direita (4vezes), ▲.
Policial – segure L1 e digite R2, R2, L2, R1
Liberar a fase Chinatown – marque 25.000 pontos na fase Capitol City Mall no Kaos mode.
Liberar a fase East Side – marque 50.000 pontos na fase Chinatown no Kaos mode.
Liberar a fase Corporation Central – marque 100 000 pontos na fase East Side no Kaos mode
Liberar as fases Last Clone Standing – complete as versões de três e de cinco minutos de uma fase para liberar a versão Last Clone Standing daquele mapa no Kaos mode.

Star Wars: Racer Revenge – Racer 2

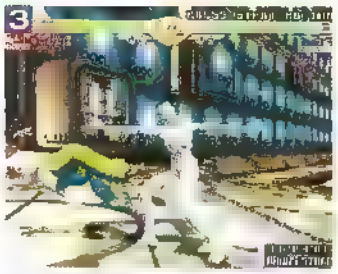
QUE A FORÇA ESTEJA COM AS DICAS

Personagens secretos – para liberar todos os outros corredores, você deve vencer todas as corridas usando qualquer personagem
Anakin (com visual Episode 1) – faça a melhor volta em todas as pistas
Darth Maul – bata o recorde de KO em todas as pistas.
Watto – faça o melhor tempo (de 3 voltas) em todas as pistas.
Darth Vader – libere Anakin, Watto e Darth Maul, e depois vença o Tournament mode como um deles.
Sebulba (com visual Episode 1) – vença os três torneios jogando com Sebulba.
Todas as pistas – complete as pistas no Tournament mode para ir desbloqueando as pistas nos outros modos de jogo.

Virtua Fighter 4

TRUQUES BONS DE BRIGA

Modelo do Virtua Fighter 1 – use um personagem até atingir level 1 no ranking. Selecione o cenário sem chute até o início da luta.
Outro fundo para a tela principal – selecione "options", escolha "Settings" e depois "Game". Depois pressione L1 + R1.
Cenário de treino 1 no modo versus – use um lutador criado por você até atingir o level 4 do ranking.
Cenário de treino 2 no modo versus – use um lutador criado por você até atingir o level 5 do ranking.
Cenário de treino 3 no modo versus – use um lutador criado por você até atingir o nível Monarch de ranking.
Cenário da Dural no modo versus – use um lutador criado por você até atingir o nível Emperor ou Great Emperor de ranking.
3 **Lute como Dural no modo versus** – vença Dural no modo Kumite.
Troféu de treino – complete todos os níveis do modo Training com um lutador criado por você. Um troféu de treino aparecerá sobre a tela de treino de seu personagem.



GAMECUBE

Batman: Vengeance

ITENS E MAIS ITENS

Modo Cheat – na tela de menu principal, aperte L, R, L, R, X, X, Y, Y.
Batarangs e Electric Batarangs – na tela do menu principal, aperte L, R, Y, X.
Liberar todos os FMV (filminhos) – na tela do menu principal, aperte L, L, X, X, Y, X, L, R.
Todos os movimentos especiais – na tela do menu principal, aperte L, L, R, R, L, R, L, R.
Algemas infinitas – na tela do menu principal, aperte X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
Batlaucher infinito – na tela do menu principal, aperte Y, X, Y, X, L, R, L, R.

4 SSX Tricky

SAIA DESSA GELADA

Pista Pipedream – ganhe medalhas em todos os circuitos Showoff.
Pista Untracked – ganhe medalhas em todas as pistas do jogo
Uberboards – destrave todas as manobras para os personagens e você habilitará a prancha Uberboard, a melhor do game.
Mudar a roupa – complete todos os capítulos do livro de manobras de um personagem e ele ganhará novas peças de vestuário. Para conseguir a roupa cromada você deve completar o World Circuit e alcançar a qualificação Master.

Super Smash Bros Melee

PERSONAGENS SECRETOS

Jigglypuff – termine o modo [illegible] ou Adventure jogando em qualquer nível de dificuldade ou faça 50 lutas no modo vs. e vença [illegible] Mario em qualquer dificuldade sem usar nenhum continue. Ou faça 100 lutas no modo vs. e vença a batalha contra Dr. Mario.

Falco Lombardi – complete o modo Mario Melee ou faça 300 lutas no modo vs. e vença a batalha contra Falco Lombardi.

Ganondorf – jogando no modo Event, vença o desafio número 29 ou faça 400 lutas no modo vs. e vença a batalha contra Ganondorf.

Prince Marth (Fire Emblem) – termine o modo Classic ou Adventure com os 14 personagens iniciais, na final da última batalha vença o desafio contra Marth. Ou faça 400 lutas no modo vs.

Roy (Fire Emblem) – termine o modo Classic jogando com Prince Marth, em qualquer nível de dificuldade e sem usar continues. [illegible] 100 lutas no modo vs. e depois vença a batalha contra Roy.

Young Link – complete o modo Classic com 10 personagens [illegible] mesmo modo jogando com o personagem Link. Ou faça 500 lutas no modo vs. Depois é derrote Young Link em batalha [illegible] o primeiro estágio do modo Adventure conseguindo [illegible] um tempo final que termine um número 2 na casa dos segundos. Exxxxxxxxx Luis aparecerá no próximo estágio, vença-o e termine o jogo. Ou faça 800 lutas no modo vs.

Mewtwo [illegible] modo [illegible] de 50 lutas [illegible] mesmo [illegible]

Mr. Game & Watch [illegible] os 14 personagens. Ou faça [illegible] lutas [illegible] modo vs.

Pichu [illegible] Event Match ou faça 200 lutas no modo vs. Em seguida, vença a luta contra Pichu.

The Simpsons: Road Rage GC

MAS QUE BELA FROTA DE CARROS

Na tela de Options, segure os botões L + R e faça a sequência. Um som confirmará que o truque funcionou

Carro caixa de sabão
B, B, Y, X

Smithers no carro do sr. Burns
B, B, Y, Y.

Ônibus nuclear
B, B, Y, A.

Dinheiro extra
Y, Y, Y, Y.

Controlar o relógio
X, B, Y, A.
Durante o jogo use o botão R para ligar e desligar o relógio.

Novas câmeras
B, B, B, B.

Visão traseira
X, X, X, Y.

Modo noturno
A, A, A, A.

Câmera lenta
A, X, B, Y.

Personagens achatados
X, X, X, X.

Dark Summit

Todos os surfistas – segure os botões Back + Start e digite Y, L, X, B, R, A, R, B.

Mais pontos – segure os botões Back + Start e digite Y, L, X, B, R, A, R, A. Você ficará com 9 milhões de pontos de lift e de equipment.

Todos os desafios – segure os botões Back + Start e digite Y, [illegible], X, B, R, A, R, Y. Todos os desafios são liberados, menos os números 43, 48, 49 e 50.

Câmera lenta – segure os botões Back + Start e digite Y, X, B, L. Depois pressione L + R no ar para a Câmera lenta.

Project Botham

Todos os carros e pistas – coloque como seu nome a palavra Noslrw.

Novas pinturas – jogue por cinco horas e consiga um novo visual para os carros.

Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2

TRUQUES SÓ PARA JEDIS

Todas as senhas devem ser inseridas na opção Passcode

Vidas infinitas – no menu principal entre em Options e escolha a opção Passcode. Digite a senha JPVI?IJC e confirme. Você não ouvirá R2-D2 apitar. Depois, digite a senha RSBFNR[illegible] e confirme. Dessa vez R2 confirmará o código.

Ativar comentários – BLAHBLAH

Galeria de arte – EXHIBIT!

Teste de som – COMPOSER

Tela em preto e branco – LIONHEAD

Habilite a TIE Fighter – complete a missão Imperial Academy Heist após roubar uma nave TIE Fighter

Pilote a Millennium Falcon – consiga um total de dez medalhas de bronze em todas as missões.

Pilote a Slave I – consiga dez medalhas de prata nas missões.

Pilote a nave do Darth Vader (TIE Advanced X1) – obtenha quinze medalhas de ouro nas missões.

Pilote a Naboo Starfighter – complete a missão Tatooine Training com todos os objetivos normais completados e todos os itens de bônus durante a manhã, tarde e noite

"Há muita coisa intensa acontecendo em contrapartida a esse bolo mofado de rádios, paradas, os mais vendidos e desse povo atrás de seu primeiro milhão. Está tudo aí, é só juntar as peças."

Nando Reis, dos Titãs, em entrevista à revista **FRENTE** número 1

inclui CD exclusivo com 15 bandas e 15 músicas

Los Hermanos, Professor Antena, Wander Wildner, Sonic Júnior, Magazine, Cachorro Grande e outros

já nas bancas

www.revistafrente.com.br

PLAYSTATION

1 Resident Evil 3: Nemesis

MUITA MUNIÇÃO, ROUPAS E ITENS

Habilitar a chave da butique (boutique key) – complete o jogo salvando menos de 30 vezes e em menos de sete horas.

Códigos para a sala Sales Office Computer

Quando o computador pedir uma senha, experimente uma dessas:
o ADRAV ...
o AQUACURE,
o SAFSPRIN.

Habilitar o modo The Mercenaries: Operation Mad Jackal – complete o jogo 1 vez.

Itens secretos

Benelli m3s parts A – vença Nemesis a quarta vez que ele aparecer

Benelli m3s parts B – vença Nemesis a quinta vez que ele aparecer.

Eagle parts A – vença Nemesis a primeira vez que ele aparecer.

Eagle parts B – vença Nemesis a segunda vez que ele aparecer.

First aid spray box 1 – vença Nemesis a terceira vez que ele aparecer

First aid spray box 2 – vença Nemesis a sexta vez que ele aparecer.

Unlimited ammunition pack – vença Nemesis a sétima vez que ele aparecer.

Roupas secretas

Depois de ganhar a chave da butique (boutique key), tente terminar o jogo conseguindo os seguintes rankings para habilitar as roupas.

Biker uniform – Grade B
Dino Crisis suit – Grade D.
Disco outfit – Grade C.
Police uniform – Grade E.
Stars outfit – Grade A.

Novos epílogos

Epílogo 1 – complete o jogo 1 vez.
Epílogo 2 – complete o jogo 2 vezes
Epílogo 3 – complete o jogo 3 vezes
Epílogo 4 – complete o jogo 4 vezes.
Epílogo 5 – complete o jogo 5 vezes.
Epílogo 6 – complete o jogo 6 vezes
Epílogo 7 – complete o jogo 7 vezes.
Epílogo 8 – complete o jogo 8 vezes.

Combine as ervas certas

Abreviações: BH = blue herb, GH = green herb e RH = red herb.

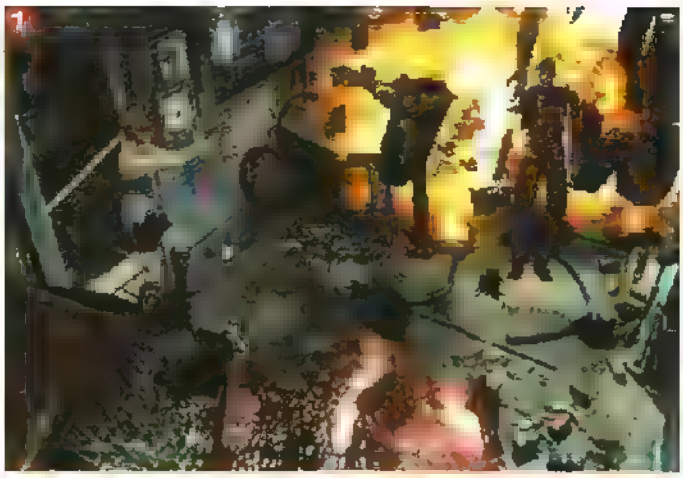
Curar Poison e renovar toda a energia – misture 1 BH + 1 GH + 1 RH.
Curar poison – 1 BH.
Renovar toda a energia – 3 GH.
Curar Poison e renovar 1/3 da energia – misture 1 BH + 1 GH.
Renovar toda 1/3 da energia – 1 GH
Curar Poison e renovar 2/3 da energia – misture 1 BH + 2 GH.
Renovar toda 2/3 energia – 2 GH.

Obs.: usar a Red Herb aumenta o poder das demais.

Muita ba a para gastar

Veja o resu.tado de cada Gun Powder combinado:

1 A + 1 B – Gun Powder C
1 A + 1 C – 10 Fire Rounds.
1 A + 2 B – 66 Handgun Bullets.
1 A – 15 Handgun Bullets
1 B + 1 C – 10 Acid Rounds
1 B – 7 Shot Gun Shells.
1 C – 10 Grenade Rounds.
2 A + 1 B – 40 Shotgun Shells.
2 A – 35 Handgun Bullets.
2 B – 18 Shotgun Shells.
2 C – 10 Colt Rounds.
3 A – 55 Handgun Bu lets.
3 B – 30 Shotgun Shells.
3 C – 24 Magnum Rounds.
B B – 18 Exp.os ve Shotgun Shells.



Medal of Honor Underground

BILAMTRAGENS MU

2 Metal Gear Solid

FINAIS DIFERENTES

Final 1 – quando chegar à sessão de tortura promovida por Oce.ot não deixe Meryl ser torturada. Fazendo 'sso, no final do jogo, você ganha a Bandanna, que em seu próx mo ogo, va deixar qualquer arma com munição nfinita. De quebra, vocês verão um final bom.

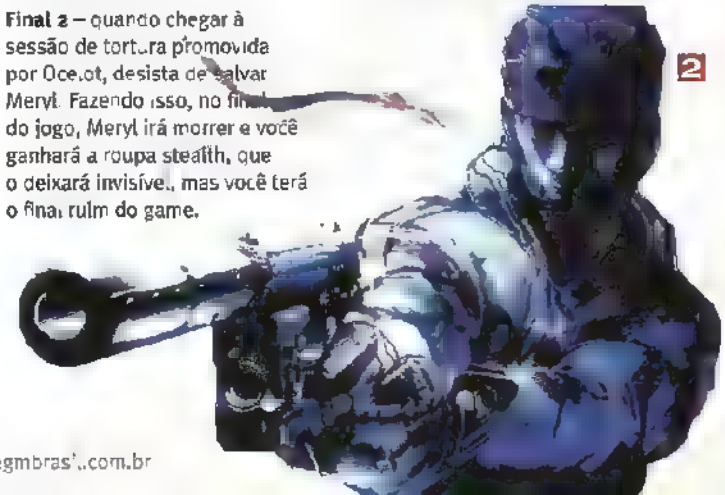
Final 2 – quando chegar à sessão de tortura promovida por Oce.ot, desista de salvar Meryl. Fazendo isso, no fi... do jogo, Meryl irá morrer e você ganhará a roupa stealth, que o deixará invisíve., mas você terá o final ruim do game.

Star Wars: Demolition

TRUQUES DO LADO NEGRO DA FORÇA

Na te.a Preferences, segure L + R e escreva o código:

Câmera lenta – LOW MOV ON.
Gravidade baixa – LO GRAV ON.
Todos os veículos – WATTO SHOP.
Invencibilidade – RAISE THEM



JÁ NÃO SE FAZEM MAIS BRUXAS COMO ANTIGAMENTE...

A Luz Fantástica, de Terry Pratchett, é o segundo volume da série Discworld, uma hilariante viagem ao mundo da magia e dos sonhos.

Do romancista vivo mais vendido da Inglaterra.

A venda nas melhores livrarias ou pelo telefone (11) 3346-6072
www.conradeditora.com.br

CONRAD EDITORA

DREAMCAST

Ultimate Fighting Championship

GENTE NOVA NO PEDAÇO

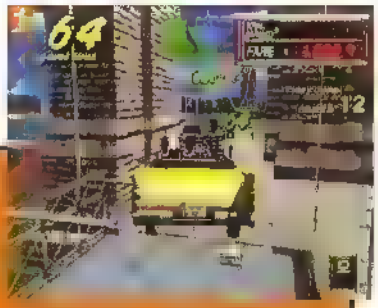
Habilitar 999 pontos no modo Career – no modo career, quando for escrever o seu nome, escreva Best Buy.
Inimigos com menos energia – quando o juiz estiver anunciando a luta, segure L + R e aperte Start.
Habilitar personagem Bruce Buffer – jogando no modo UFC, complete o jogo com um personagem criado.
Habilitar personagem Card Girl – jogando no modo UFC, complete o jogo com todos os 22 lutadores.
Habilitar personagem John McCarthey – jogando no modo UFC, complete o jogo com um personagem criado.
Habilitar personagem Ultiman – jogando no modo Championship Road, termine com todos os 22 lutadores.

Silent Scope

MUITO TRUQUES NA MIRA

No menu principal, escolha a opção Arcade e selecione o menu modos. Faça as seguintes seqüências:
Habilitar alvos invisíveis – →, ↓, →, x, ↑, x, x, Y, ↓, →, ↓, →, x, Y.
Desabilitar marcação nos alvos – →, →, →, →, ←, ↓, ↑, →.
Desabilitar mira – →, ↓, →, x, →, ↓, →, x.
Mira em formato de coração – ←, →, →, x, Y
Desabilitar linhas da mira – →, →, →, x.
Acelerar o tempo – ↓, Y, ↑, x, Y, ↓, →, ↓, →, x, Y.
Cenários metálicos – ←, ←, →, x, ↓, ↓, ↑, Y, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, x.
Fases noturnas – ↑, →, ↓, ←, ↑ x, Y
Visão em primeira pessoa – ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓.
Truques para se fazer durante a partida:
No modo Arcade, pause o jogo e entre com as seqüências:

Ganhar 1 coração e perder cinco segundos – ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → A, B
Ganhar cinco segundos e perder 1 coração – B, A, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑



PC

Commandos: Behind Enemy Lines

TODAS AS FASES

Durante o jogo, escreva gonzo1982 ou 1982gonzo e digite:
Fase 2: A Quiet Blow-up – 4jxb.
Fase 3: Reverse Engineering – zddit
Fase 4: Restore Pride – rtf1j
Fase 5: Blind Justice – k4tcg
Fase 6: Menace of Leopold – m r4m.
Fase 7: Chase of the Wolves – zqvjv.
Fase 8: Pyrothechnics – k99xc.
Fase 9: A Courtesy Call – aaax1.
Fase 10: Operation Icarus jsgpw.
Fase 11: In the Soup – cmodd
Fase 12: Up on the Roof – jghd3
Fase 13: David & Goliath – pccww
Fase 14: D-Day Kick Off – wt348.
Fase 15: The End of the Butcher – 139pc.
Fase 16: Stop Wildfire – gipv.
Fase 17: Before Dawn – fximv.
Fase 18: The Force of Circumstance – y,ojg.
Fase 19: Frustrate Retaliation – yfcwj.
Fase 20: Operation Valhalla – gdkwt
Habilitar visão do inimigo – Shift + v
Invencibilidade – Ctrl +
Passar de fase – Ctrl + Shift + N

Battle Realms

QUEBRANDO TUDO FÁCIL

Destrua uma construção inimiga – selecione a construção desejada e pressione Ctrl+D
Recuperando a energia de seus camponeses – se um de seus peasants está ferido, você pode treinar e aprimorar essa unidade para recuperar sua energia.

1 The Sims

2 Rogue Spear: Black Thorn

CÓDIGOS ANIMAIS

Durante o jogo, pressione Enter e digite o código:

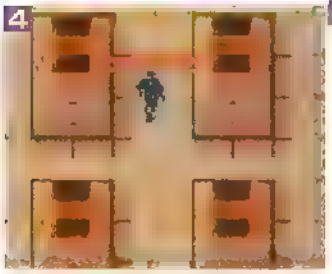
Personagem selecionado invencível – avatargod.
Equipe invencível – teamgod
Personagem selecionado invisível – theshadowsknoes
Equipe invisível – teamsnadow.
Recarrega os itens de seu inventário – sfingerd scoun..
Desabilita a inteligência artificial – nobrainer.
Desabilita as condições de vitória – explore.
Jogadores em 2D – turnpunchk ck.
Respiração mais pesada – 1-900
Cabeça enorme em seu time – meganoggin.
Todos os personagens com a cabeça grande – bignogg n.
Suicídio – death.
Pés e mãos grandes – clodhopper.

GAME BOY COLOR

The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages

LOJA SECRETA

Coloque o cartucho de Zelda: Oracle of Ages em um console Game Boy Advance e siga para a Renno Village (a primeira vila encontrada no jogo), e procure por uma porta fechada. Em seguida, faça pontaria e atire no minijogo: a porta se abrirá e você terá acesso a uma nova loja de itens. Nessa loja secreta, qualquer item pode ser comprado por 100 rupees.



Spider-Man 2: The Sinister Six

PASSWORDS E TRUQUES ESPERTOS

Passwords:
Level 1 depois de vencer Scorpion – [illegible]
Level 3 depois de vencer Sandman – PLB5JB
Level 4 depois de vencer Vulture – [illegible]
Level 5 depois de vencer Scorpion – TS6J96
Level 5-2 luta contra Kraven – TS6J96
Level 6 depois de vencer Kraven – [illegible]
Invencibilidade – ↑, ↓, →, A
Seleção de fases – B, A, ←, ↓, ↑, B
Destruir com apenas uma bota de [illegible] – ↓, A, B, A, [illegible]
Teleportar – [illegible]
Minigame – [illegible] B, ↓
Dificuldade Nightmare – A, B
Select, ↑, B, ↓

Metal Gear Solid

QUER MAIS DESAFIOS?

Mais missões no Mission Select – primeiro abra o Mission Select Mode depois de ter terminado o game na dificuldade Easy. Em seguida termine novamente, dessa vez no Normal. Agora você terá acesso ao Special Mode, com as novas missões

por Reinaldo Normand

Os "Istas"

Todo mundo deve conhecer pelo menos uma pessoa que carrega o rótulo de "Ista". São os Seguistas, Nintendistas, Sonystas e Xboxistas; fanáticos por um determinado videogame, fazem de tudo para provar que o seu "escolhido" é o melhor, não tanto por causa dos jogos, mas pela potência gráfica e carisma do fabricante. O mais engraçado é que, mesmo antes de alguns consoles serem lançados, já existem "Istas" pululando por aí, com aquele papo inútil de o "meu é melhor que o seu".

Em quase 100% dos casos, os "istas" defendem o seu ponto de vista de forma apaixonada e irracional, como muitos torcedores de futebol. A diferença aqui é que videogames são apenas produtos de US$ 300, enquanto o futebol é uma arte que, desde pequenos, aprendemos a apreciar, além de ser uma tradição familiar muito arraigada em nossa cultura. Os "istas" também não aceitam fatos concretos, como o fracasso do Dreamcast, a escassez de jogos para o Nintendo 64, a inexperiência da Microsoft no ramo e a dificuldade de programação para o complicado hardware do Playstation 2.

Por que surgem os "istas"? Há aqueles que estão mal-informados, inseguros e precisam constantemente justificar sua escolha, enaltecendo as qualidades do seu console e, sempre que possível, diminuindo as qualidades dos outros. Isso os conforta. Há outros que desenvolvem uma paixão patológica por uma determinada marca ou plataforma, e acreditam que só ela poderá lhe trazer grandes jogos, menosprezando a concorrência.

Esse é um comportamento que se torna ainda mais comum quando levamos em consideração que, diante da realidade brasileira, não se pode errar na escolha do console. Gastar mais de mil reais em algo que pode ficar obsoleto rapidamente, ou até parar de ser fabricado repentinamente, dói muito no bolso e no orgulho. E para a maioria das pessoas é difícil, se não impossível, trocar de console do dia pra noite. É nesse ponto que também surgem os "Pczistas", pessoas que, por terem um computador comprado para outro fim, acabam propalando que a plataforma é superior a qualquer console existente no mercado. Aí o "ismo" toma uma outra proporção, e acaba virando uma guerra de computadores versus videogames, totalmente sem fundamento.

No fim das contas, os "istas" acabam esquecendo a real utilidade do videogame. Em vez de escolherem o que tem os melhores jogos e que atenda em cheio às suas expectativas, eles se apegam as estatísticas de mercado, muitas vezes manipuladas, aos números de polígonos, canais de som, efeitos especiais com siglas estapafúrdias e até mesmo às notas que determinado jogo obteve em revistas do gênero. Vale mais a competição e a aprovação de que o seu console escolhido é o melhor. O apego por uma determinada marca é totalmente compreensível, e até legal, mas o fanatismo gera uma competição ridícula na qual não há vencedores. É preferível aproveitar, com o coração aberto, o que cada plataforma oferece de melhor.

A dica para não se tornar um "ista" frustrado é utilizar a criatividade e o bom senso. Não podendo ter tudo, e caso cobice títulos exclusivos de outros fabricantes, combine com os amigos para fazer um rodízio de plataformas em sua turma ou comunidade, baseado em preferências pessoais, conversa e companheirismo. Garanto que todo mundo se divertirá muito mais.

É hora de botar um ponto final nessas discussões tolas sobre qual plataforma é a melhor, pois o verdadeiro amante de jogos sabe apreciar todos os games de qualidade existentes no mercado, seja nos videogames ou no PC, independente da tradição da marca ou destaque na mídia. Basta ser bom, e pronto!

Mantenha-se sempre bem informado, acompanhe a EGM, descubra a plataforma que tem os jogos que mais te agradam e escolha-a, sem medo de ser feliz. Tenha personalidade, e dê um basta ao "ismo" que existe dentro de você.

Reinaldo Normand tem 26 anos e é diretor do site Outerspace.

O limite entre sonho e realidade

O universo criado pelo roteirista britânico Neil Gaiman (criador de Sandman) se expande ainda mais com o novo lançamento da Conrad.

FRACTA

Stardust
A fascinante jornada de Tristran pelo mundo das fadas atrás de uma estrela cadente. Fantasia, aventura e suspense em um dos melhores trabalhos de Neil Gaiman.

Livro dos Sonhos I, II e Os Caçadores de Sonhos
Contos fantásticos baseados no mundo de Sandman e a ficção envolvente de Neil Gaiman.

Em breve novos lançamentos de Neil Gaiman

A venda nas melhores livrarias ou pelo telefone [11] 3346-6072
www.conradeditora.com.br

PREVIEWS

O SENHOR DOS ANÉIS
Encare a saga de Frodo em três superjogos inspirados no filme

FINAL FANTASY XI
Prepare-se para ver a série ser reinventada pela Square

METROID PRIME
A Nintendo prepara um dos lançamentos mais esperados da década. Saiba como ele é

RESIDENT EVIL

A zumbizada está invadindo os cinemas num superfilme cheio de efeitos especiais e vamos contar todos os segredos dessa produção. Além disso, logo mais o jogo chega ao GameCube numa superversão pra lá de animal!

DETONADO

QUER SABER COMO CHEGAR AO FINAL DE HEADHUNTER?

Então confira o nosso passo-a-passo para Playstation 2 e Dreamcast. Vai ser a maior moleza!

100 MELHORES GAMES

A indústria dos videogames já criou milhares de jogos e existem verdadeiros clássicos que ninguém esquece. Para colocar ordem nisso tudo, resolvemos eleger os 100 melhores games da história. Quer saber o que tem na lista? Olha só:

• Mario 64 • Perfect Dark • Resident Evil • Grand Turismo • Metal Gear • Double Dragon ENTRE OUTROS

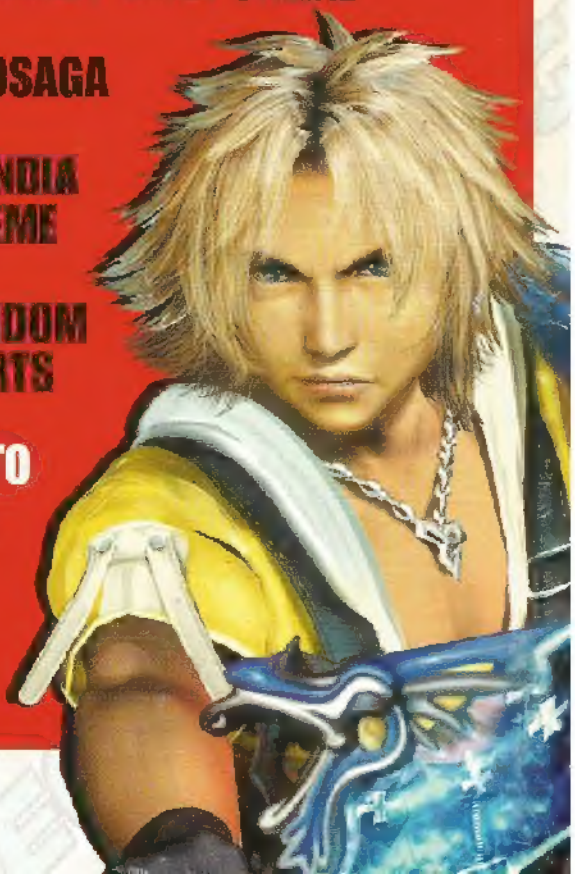
RPG

Não tem pra ninguém! 2002 marca uma verdadeira revolução dos jogos de RPG e quem é fã desse gênero não terá do que reclamar. Tem pra todos os gostos.

OLHA SÓ:

- PHANTASY STAR ONLINE
- XENOSAGA
- GRANDIA XTREME
- KINGDOM HEARTS

E MUITO MAIS



RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: evil_arthas

Revista: flicker

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br